



# MANUEL & MONSTRES III







MANUEL  
des  
MONSTRES  
III



# C R É D I T S

A U T E U R S  
RICH BURLEW, ERIC CAGLE, JESSE DECKER,  
ANDREW J. FINCH, GWENDOLYN F.M.  
KESTREL, RICH REDMAN, MATTHEW SERNETT,  
CHRIS THOMASSON, P. NATHAN TOOMEY

A I D É S D E  
KEITH BAKER, ANDY COLLINS, BRUCE R.  
CORDELL, JAMES JACOBS, DAVID NOONAN,  
CHRISTOPHER PERKINS, MIKE SELINKER,  
BILL SLAVICSEK, JAMES WYATT

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT  
ANDY COLLINS, ANDREW J. FINCH, ED STARK

R E L E C T U R E  
GREG COLLINS, JOHN D. RATELIFE, GARY SARLI

C O R R E C T I O N S  
CHRISTOPHER LINDSAY

DIRECTION DE L'ÉDITION  
GWENDOLYN F. M. KESTREL, KIM MOHAN

DIRECTION DE LA CONCEPTION  
CHRISTOPHER PERKINS

DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT  
ANDREW J. FINCH

RESPONSABLE DU DÉPARTEMENT R&D JDR  
BILL SLAVICSEK

DIRECTION ARTISTIQUE  
ROBERT RAPER

ILLUSTRATION DE COUVERTURE  
HENRI HIGGENBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES  
DAVE ALLSOP, DAVID BIRCHAM,  
MATT CAVOTTA, WAYNE ENGLAND,  
EMILY FIEGENSCHUH, RAFA GARRES,  
RALPH HORSLEY, FRAZER IRVING,  
RON LEMEN, HOWARD LYON,  
LESLIE MINNIS, DEAN ORMSTON,  
LUCIO PARRILLO, STEVE PRESCOTT,  
VINOD RAMS, ADAM REX, WAYNE REYNOLDS,  
ANNE STOKES, MARK TEDIN, FRANCIS TSAI,  
FRANZ VOHWINKEL, ANTHONY WATERS,  
JONATHAN WAYSHAK, SAM WOOD, JAMES ZHANG

CONCEPTION GRAPHIQUE  
ROBERT RAPER

S P É C I A L I S T E D E L A  
P R O D U C T I O N G R A P H I Q U E  
ERRIN DORRIES

TECHNIQUE DE L'IMAGE  
CANDICE BAKER

DIRECTION DE LA PRODUCTION  
JOHN FISCHER

Bibliographie : *DRAGON® Magazine*, *DUNGEON® Magazine*, *Manuel des Plans*, *Planes of Law* [pour *PLANESCAPE®*] et la 1ère édition du *Fiend Folio*.

Fondé sur les règles de *DUNGEONS & DRAGONS®*, conçues par Gary Gygax et Dave Arneson, ainsi que sur la troisième édition de *DUNGEONS & DRAGONS*, conçue par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Ce produit utilise du matériel révisé de l'édition 3.5.

Ce jeu produit par WIZARDS OF THE COAST, ne contient aucun Contenu Ludique Libre [Open Game Content]. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans permission écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre [Open Game License] et la Licence du Système d10 [d10 System License], veuillez visiter le site [www.wizards.com/d10](http://www.wizards.com/d10) [en anglais].

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,  
& LATIN AMERICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707  
QUESTIONS? 1-800-324-6496



DFI79210000

PREMIÈRE IMPRESSION EN FRANCE : JUIN 2005

EUROPEAN HEADQUARTERS  
Wizards of the Coast, Belgium  
T Hofsveld 6d  
1702 Groot-Bijgaarden  
Belgium  
+322 467 3360

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : JÉRÔME « MONSTRE-MOI, MONSTRE-TOI ! » VESSIERE

MAQUETTE : THORFIN « DEMI-FIÉLON » BOULY

TITRE ORIGINAL : *Monster Manual III*

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, d10, d10 MODERN, d10 System, WIZARDS OF THE COAST, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, *Unearthed Arcana* et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Le logo est une marque de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Holtzbrinck Publishing. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2005 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par FABRÈGUE IMPRIMEUR.

Visitez notre site : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



# Table des matières

<b>Introduction</b> .....	4
Présentation des monstres .....	4
Profil .....	4

## Les monstres de A à Z..... 7

Anguille draconique .....	8
Araignée-harpon.....	9
Armande.....	11
Avaleresse.....	13
Béhémoth brise-pierres.....	14
Boiseux.....	15
Broussailles écrasantes .....	16
Changelin .....	17
Chante-pierre .....	19
Chélicéra .....	20
Collecteur cadavéreux.....	21
Couvain .....	23
Crabe de siège.....	25
Crache-peste .....	27
Créature aspirituëlle .....	28
Créature sylvanesque.....	31
Créature thaumatomorphosée .....	34
Déchiqueteur spirituel .....	36
Démon, archer démoniaque .....	40
Démon, sanglotain.....	42
Dinosaure, aigrefin-cracheur.....	44
Dinosaure, trancheur-de-chairs .....	44
Dinosaure, cracheur-de-sang.....	46
Dinosaure, titan d'armes.....	46
Dracotaure .....	48
Drake embusqué.....	50
Drake enragé.....	51
Échauffouronce .....	53
Élémentaire orageux .....	55
Enlaceur prismatique .....	57
Ensorcelame .....	58
Épineux .....	60
Escarbot du glas .....	61
Esquille homochromique.....	63
Éviscérateur brise-pierres.....	65
Féral.....	66
Fléau protéen .....	68
Forgelier.....	70
Gardien topiaire .....	74
Géant de l'effroi .....	77
Géant de la mort.....	79
Géant des sables .....	81
Gériviarh .....	83
Glaistig .....	85
Gnoll, flind .....	87
Gobelin, forestin.....	88
Golem alchimique .....	90

Golem de boue .....	92
Golem de cordes.....	93
Golem ombracier.....	94
Golem prismatique .....	96
Golem ténébreux.....	97
Golem de toiles.....	98
Griffecendre .....	99
Grisgol .....	100
Gulgar.....	102
Harsaff .....	104
Homme-bouc (ibixien).....	106
Homme-lézard	
du crépuscule venimeux .....	107
Homme-lézard	
des écailles noires .....	109
Hurlemort .....	110
Hurlleur sauvage.....	112
Jonglame .....	113
Justicier planaire .....	115
Kenku.....	116
Kraal .....	118
Lhosk .....	119
Lumi .....	120
Macabrin .....	122
Mange-moelle.....	123
Mastodonte .....	125
Molliphant.....	126
Molosse charogneux.....	128
Molosse runique.....	129
Molosse ursin .....	130
Momie de sel.....	131
Nécronaute .....	132
Nécrophage de poussière.....	133
Noyeux .....	134
Nuée cendrée .....	135
Nuée de croches-dents.....	136
Nuée éphémère .....	137
Nuée d'éteincelins .....	138
Nuée de fleurépouvantes .....	139
Nuée de patteux des marais.....	140
Nyctère.....	141
Ceillard .....	143
Ogre brise-crâne.....	145
Omnimentaire .....	147
Otyugh sangsue .....	148
Ours cuirassé.....	149
Peaussier.....	150
Pédoncule étrangleur .....	151
Pétale.....	152
Phénixien.....	153
Putréfiant.....	157
Quarafon .....	159
Rakshasa, ak'chazar .....	161
Rakshasa, naztharune .....	163
Rejkar .....	165
Seigneur verminoïde.....	166

Séryuline .....	168
Sort-vivant.....	170
Ssvaklor .....	174
Susurrus .....	176
Tempête acérée.....	177
Terreur hurlante .....	178
Tigre de mer .....	180
Toque rouge.....	181
Traqueur astral .....	183
Trilloch.....	184
Troll des cavernes.....	185
Troll de cristal.....	186
Troll des forêts .....	187
Troll de guerre .....	188
Troll des montagnes .....	189
Vase convocatrice.....	190
Vase floconneuse.....	191
Vase incendiaire .....	192
Vase profane .....	194
Vasuthant.....	195
Visilueur.....	197
Vrille noire.....	198
Yugoloth, canoloth.....	200
Yugoloth, mezzoloth .....	201
Yugoloth, ultroloth .....	204
Zézyrh .....	205

## Dons monstrueux .....

## Glossaire .....

Monstres classés	
par facteur de puissance.....	224
Monstres dotés d'un NGE .....	224

## Archétypes

Créature aspirituëlle .....	28
Créature sylvanesque.....	31
Créature thaumatomorphosée .....	34
Sort-vivant .....	170

## Compagnons animaux et destriers

Dinosaure, aigrefin-cracheur.....	44
Dinosaure, trancheur-de-chairs .....	44
Dinosaure, cracheur-de-sang.....	46
Drake enragé.....	51
Mastodonte .....	125
Tigre de mer .....	180



# Introduction

Voici le *Manuel des Monstres III* ! Cet ouvrage décrit de nouvelles créatures destinées à être exploitées dans vos parties de DUNGEONS & DRAGONS®. Les monstres sont présentés dans l'ordre alphabétique, sachant que ceux d'une même espèce apparaissent à la même entrée. Ils sont également classés par type et par sous-type (cf. page 7), par facteur de puissance (cf. page 224) et par NGE (cf. page 224).

Cette introduction explique comment lire la description de chaque créature. Elle se réfère souvent au glossaire (qui débute à la page 208) pour plus de détails sur les formes d'attaques et les particularités des monstres.

## PRÉSENTATION DES MONSTRES

Chaque monstre est présenté selon le même format. Pour de plus amples détails sur le profil des monstres, reportez-vous au glossaire du présent ouvrage, au *Manuel des Joueurs*, au *Guide du Maître* et au *Manuel des Monstres*.

### PROFIL

Cette partie de la description du monstre inclut des informations de jeu de base.

#### Nom

Le nom sous lequel la créature est connue par la plupart des gens. La description peut éventuellement mentionner d'autres noms.

#### Type (sous-type) et taille

Cette ligne indique d'abord le type de la créature, c'est-à-dire la famille à laquelle elle appartient (par exemple, géant). Cette information détermine la façon dont le monstre est affecté par la magie. Par exemple, un sort tel qu'*immobilisation d'animal* n'affecte que les créatures de type animal. Cette donnée décrit également plusieurs attributs de la créature, comme les dés de vie, les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et les points de compétence. Le glossaire situé en fin d'ouvrage renferme une description complète des particularités et des traits propres à chaque type (et sous-type) de créature.

On trouve ensuite la taille de la créature (TG, par exemple). Les différentes catégories de taille sont définies dans le glossaire. Un modificateur de taille s'applique à la classe d'armure (CA), au bonus à l'attaque et à certaines compétences. La catégorie de taille d'une créature détermine également son allonge (dans le cadre des attaques au corps à corps) et son espace occupé (voir *Espace occupé/allonge*, plus bas).

#### Dés de vie

Cette ligne indique le nombre et le type de dés de vie (DV) de la créature, ainsi que ses points de vie supplémentaires. La parenthèse qui suit donne son total moyen de points de vie.

Le nombre de dés de vie d'une créature correspond à son niveau quand il s'agit de déterminer comment les sorts l'affectent, la vitesse à laquelle elle récupère naturellement ses points de vie et le degré de maîtrise maximal qu'elle peut atteindre dans ses compétences.

#### Initiative

Cette ligne mentionne le modificateur à appliquer aux tests d'initiative du monstre.

#### Vitesse de déplacement

Cette ligne indique la vitesse de déplacement au sol de la créature (c'est-à-dire la distance qu'elle peut parcourir en entreprenant une action de mouvement). Si le monstre porte une armure qui réduit

sa vitesse, celle-ci est identifiée entre parenthèses, puis vient la vitesse de base de la créature.

Si la créature dispose de plusieurs modes de déplacement, ceux-ci sont indiqués à la suite les uns des autres. Si elle n'est dotée d'aucune vitesse de déplacement au sol, elle dispose presque inmanquablement d'un autre mode de déplacement. Sauf précision contraire, tous les modes de déplacement sont d'origine naturelle (et non magique). Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire.

### Classe d'armure

La ligne classe d'armure indique la CA de la créature, détaillant entre parenthèses les modificateurs permettant d'aboutir à ce total (le plus souvent, ils sont dus à la taille, à la Dextérité et à l'armure naturelle). On donne ensuite la valeur de CA à appliquer contre les attaques de contact ou lorsque la créature est prise au dépourvu.

La formation au port des armures d'un monstre (le cas échéant) dépend de son type, mais en général toute créature portant une armure est formée à son port, ainsi qu'à celui des armures de même catégorie ou plus légères.

### Attaque de base/lutte

Le premier nombre est le bonus de base à l'attaque de la créature (avant que les modificateurs ne soient appliqués). Le MD n'a généralement pas besoin de ce nombre, mais il s'avère parfois utile de le connaître, notamment pour les créatures possédant les dons *Attaque en puissance* ou *Expertise du combat*.

Le deuxième nombre est le modificateur de lutte de la créature, qui lui sert lorsqu'elle tente d'agripper un adversaire ou lorsqu'on tente de l'agripper. Le modificateur de lutte comprend tous les modificateurs s'appliquant aux tests de lutte de la créature (bonus de base à l'attaque, modificateur de Force, modificateur spécial de taille et tout autre modificateur applicable, comme un bonus racial aux tests de lutte).

### Attaque

Cette ligne indique l'attaque que la créature peut porter lorsqu'elle entreprend une action d'attaque. Dans la plupart des cas, cette ligne correspond aussi à l'attaque à laquelle la créature a droit quand elle porte une attaque d'opportunité. On fournit le nom de l'arme utilisée (naturelle ou manufacturée) puis, entre parenthèses, le bonus à l'attaque, le type d'attaque (corps à corps ou distance) et les dégâts infligés. Le bonus à l'attaque comprend le bonus de base à l'attaque, le modificateur de taille et le modificateur de Force (pour les attaques au corps à corps) ou de Dextérité (pour les attaques à distance). Dans le cas des créatures possédant le don *Attaque en finesse*, c'est le modificateur de Dextérité qui est utilisé pour les armes de corps à corps auxquelles ce don s'applique.

Si la créature recourt à des attaques naturelles, c'est toujours l'arme naturelle principale (cf. glossaire) qui est utilisée lors d'une action d'attaque.

Si la créature dispose de différentes armes, elles sont toutes indiquées, chaque possibilité étant séparée par le mot « ou ».

Il est possible d'utiliser une arme naturelle secondaire (cf. glossaire) lors d'une action d'attaque, mais avec un malus au jet d'attaque (cf. *Attaque à outrance*, ci-dessous).

**Dégâts.** Une attaque réussie inflige au moins 1 point de dégâts, même si une éventuelle soustraction fait tomber le résultat indiqué par les dés à 0 ou moins.

### Attaque à outrance

Cette ligne indique toutes les attaques physiques que la créature peut porter lorsqu'elle entreprend une action complexe pour porter une attaque à outrance. Elle précise le nombre d'attaques portées, l'arme utilisée, le bonus à l'attaque, la forme que prend l'attaque (corps à corps ou distance) et les dégâts. La première arme





*Au suivant de ces messieurs !*

d'une séquence est l'arme principale, le bonus à l'attaque incluant les éventuels modificateurs de taille et de Force (pour les attaques au corps à corps) ou de Dextérité (pour les attaques à distance). Dans le cas des créatures possédant le don Attaque en finesse, c'est le modificateur de Dextérité qui est utilisé pour les armes de corps à corps auxquelles ce don s'applique.

Les attaques suivantes sont portées à l'aide des armes secondaires et incluent un malus de -5 au jet d'attaque, quel que soit leur nombre. Le don Attaques multiples (cf. page 206) permet de réduire ce malus à -2.

**Dégâts.** Une attaque réussie inflige au moins 1 point de dégâts, même si une éventuelle soustraction fait tomber le résultat indiqué par les dés à 0 ou moins.

Les dégâts d'attaque principale d'une créature incluent son bonus de Force (ou 1,5 fois celui-ci si l'attaque est portée à l'aide de la seule arme naturelle de la créature). Le bonus de Force est multiplié par 0,5 pour les attaques secondaires.

Si l'attaque propose également un effet spécial (poison, maladie, absorption d'énergie, etc.), celui-ci apparaît juste après les dégâts.

Sauf indication contraire, les créatures qui usent d'armes naturelles infligent des dégâts doublés en cas de coup critique.

**Armes manufacturées.** Certains monstres se servent d'armes manufacturées. De fait, les créatures qui manient arcs, épées, lances et autres armes se conforment aux mêmes règles que les personnages. Si la créature manie une arme à deux mains, son bonus de Force est multiplié par 1,5. En revanche, les attaques portées à l'aide de la main non directrice bénéficient simplement de la moitié du bonus de Force.

### Espace occupé/allonge

Cette ligne indique la place dont la créature a besoin pour pouvoir combattre efficacement et à quelle distance elle doit se trouver de son adversaire pour le menacer. Le premier nombre indique l'espace

occupé par le monstre (cf. *Taille*, dans le glossaire). Par exemple, un espace occupé de 4,50 mètres correspond à un carré de 3 cases par 3 cases sur le quadrillage. Puis vient l'allonge naturelle du monstre. Si la créature bénéficie d'une allonge supérieure à la moyenne grâce à une arme, un tentacule ou autre, cette information est donnée entre parenthèses, de même que ce qui la procure.

### Attaques spéciales et particularités

Nombre de créatures possèdent des pouvoirs spéciaux, lesquels peuvent être extrêmement variés : attaques spéciales, résistance ou vulnérabilité à certains types de dégâts, sens particulièrement aiguisés, etc. Dans le profil du monstre, ils sont décomposés en deux lignes : *Attaques spéciales* et *Particularités*, la seconde regroupant défenses, vulnérabilités et pouvoirs autres que des attaques. Les pouvoirs spéciaux peuvent être de nature extraordinaire (Ext), magique (Mag) ou surnaturelle (Sur). Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire. Les informations nécessaires apparaissent dans la description de la créature.

Quand un pouvoir s'accompagne d'un jet de sauvegarde, son type et son DD apparaissent dans la description du monstre. Le DD de la plupart des pouvoirs spéciaux est égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de l'attaquant + modificateur de caractéristique attenant. Le DD de sauvegarde apparaît dans la description de la créature et précise la caractéristique sur laquelle il est basé.

### Jets de sauvegarde

Cette ligne indique les modificateurs de Réflexes, Vigueur et Volonté de la créature. Ils tiennent compte de son type, des modificateurs de caractéristiques et de toutes les particularités applicables.

### Caractéristiques

Cette ligne indique les valeurs de caractéristique de la créature, dans l'ordre habituel (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha). Sauf



indication contraire, les créatures possèdent des valeurs de caractéristiques moyennes avant l'application des ajustements raciaux (11, 11, 11, 10, 10, 10). Pour déduire les ajustements raciaux d'une créature d'après ses valeurs de caractéristiques, il suffit de déduire 10 des valeurs paires et 11 des valeurs impaires. (Les exceptions éventuelles sont notées dans la section *Combat* de la description du monstre.)

La plupart des caractéristiques fonctionnent comme indiqué dans le Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs*, à quelques exceptions près.

**Force.** Comme l'indique la page 162 du *Manuel des Joueurs*, les quadrupèdes peuvent transporter une charge plus importante que les bipèdes. Toute créature disposant d'au moins quatre membres moteurs peut porter autant qu'un quadrupède, même si elle n'utilise pas tous ses membres en même temps. Par exemple, les drakes embusqués peuvent porter une charge équivalente à celle d'un quadrupède.

**Intelligence.** Une créature parle toutes les langues mentionnées dans sa description, plus une par point de bonus en Intelligence. Du moment qu'elle a au moins 3 en Intelligence, elle comprend au minimum un langage (le commun, sauf indication contraire).

**Caractéristiques inexistantes.** Il arrive que des créatures soient dépourvues de certaines caractéristiques. Cela ne signifie pas qu'elles ont une valeur de 0, mais bel et bien que cette caractéristique n'existe pas en ce qui les concerne. Une caractéristique inexistante s'accompagne d'un modificateur de +0. Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire.

## Compétences

Cette ligne mentionne toutes les compétences de la créature, ainsi que le modificateur de chacune (qui inclut le degré de maîtrise, le modificateur de caractéristique, le malus d'armure aux tests et les bonus découlant de dons ou de traits raciaux). Toutes les compétences indiquées sont des compétences de classe, sauf si la créature a une classe de personnage (auquel cas ce détail est mentionné). Le nombre de points de compétence d'une créature dépend de son type et de sa valeur d'Intelligence.

Le cas échéant, un paragraphe *Compétences* est ajouté à la fin de la description de la créature, afin de clarifier l'origine de certains bonus raciaux et autres modificateurs. Sauf indication contraire, ces bonus sont déjà intégrés dans le total indiqué dans le profil ; il ne faut donc pas les rajouter. Par contre, si le bonus s'accompagne d'un astérisque (\*), il s'agit d'un modificateur soumis à condition. Il doit être ajouté quand les circonstances s'appliquent (par exemple, l'avaleresse bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discretion quand elle évolue en terrain montagneux ou rocailleux).

**Penchant naturels.** Certaines créatures ne sont pas faites pour certains types d'activités physiques. Par exemple, malgré sa Force, un éléphant est incapable de sauter. De même, un crocodile géant ne peut escalader une paroi et un cheval ne peut pas jouer aux funambules. S'il vous semble évident qu'une créature n'est pas faite pour certains exercices physiques, imposez-lui un malus de -8 aux tests de compétence qui défient ses penchants naturels. En cas de circonstances exceptionnelles (par exemple, un marsouin qui tente un test d'Escalade), vous pouvez partir du principe que le test est un échec automatique.

## Dons

Cette ligne mentionne les dons de la créature. Si un don ne se conforme pas aux règles des pages 206-207 ou à celles du Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*, la description de la créature précise son fonctionnement.

Quelques créatures disposent de dons supplémentaires, qui sont indiqués par un <sup>5</sup>. Une créature n'a généralement pas à remplir les conditions d'un don supplémentaire pour pouvoir l'utiliser. Il est

possible de modifier une créature en modifiant sa liste de dons, à l'exception des dons supplémentaires, qui sont fixes. Il lui faut néanmoins satisfaire aux conditions des dons choisis.

## Environnement

Cette ligne indique le milieu naturel et le climat où la créature réside le plus fréquemment. Ce n'est qu'une tendance et absolument pas une règle. Par exemple, l'environnement indiqué pour le dinosaure cracheur-de-sang est les forêts chaudes, mais on peut en rencontrer dans les plaines chaudes, dans les forêts tempérées et dans tout autre environnement si le monstre est un compagnon animal. Pour plus d'informations sur les types de milieux naturels et de climats, reportez-vous au Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

## Organisation sociale

Cette ligne indique le type de groupe ou de communauté que les créatures peuvent constituer. Les chiffres et nombres notés entre parenthèses concernent les adultes présents au sein de chaque groupe. Il s'agit là des combattants, mais la plupart des groupes comprennent également des individus incapables de se battre et qui sont généralement exprimés en pourcentage par rapport aux combattants. Il peut s'agir de jeunes, d'infirmités, d'esclaves ou encore de tout type d'individu peu enclin à se battre. Si la description de la créature propose un paragraphe *Société*, celui-ci peut fournir quelques précisions au sujet des non-combattants.

Si cette ligne inclut le terme « domestiqué », le monstre apparaît généralement en compagnie d'autres créatures qu'il sert d'une manière ou d'une autre.

## Facteur de puissance

La valeur indiquée correspond au niveau moyen d'un groupe de personnages pour lesquels une créature de ce type correspond à une rencontre de difficulté moyenne. Le calcul est effectué sur la base d'un groupe de quatre personnages disposant de la totalité de leurs sorts et de leurs points de vie, et dont l'équipement magique correspond à leur niveau. Avec un peu de chance, les aventuriers devraient l'emporter en limitant les dégâts et sans qu'aucun d'eux ne perde la vie. Pour plus d'informations sur le facteur de puissance, reportez-vous aux pages 36 et 48 du *Guide du Maître*.

## Trésor

Cette ligne liste les possessions de la créature. Elle fait référence à la Table 3-5 du *Guide du Maître* (pages 52). Dans la plupart des cas, les créatures conservent leur trésor dans leur antre et n'ont rien sur elles quand elles se déplacent. Les monstres intelligents possédant des objets utiles (comme des objets magiques) ont tendance à les emporter partout, sauf s'il s'agit d'objets trop lourds ou trop volumineux. Pour de plus amples détails, reportez-vous au glossaire.

*Note.* Les tables de génération aléatoire de trésors du Chapitre 3 du *Guide du Maître* renferment également des renseignements utiles. N'hésitez pas à vous y reporter.

## Alignement

Cette ligne donne l'alignement que la créature a le plus de chances d'avoir. Cet alignement s'accompagne d'un qualificatif indiquant son degré de représentation au sein de l'espèce. Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire.

## Évolution possible

Le *Manuel des Monstres III* ne détaille généralement que les représentants les plus courants de chaque race (mais propose tout de même quelques versions évoluées de créatures). Cette ligne indique la puissance que la créature peut atteindre en termes de dés de vie supplémentaires (il ne s'agit pas là d'une limite absolue, mais les exceptions sont extrêmement rares). Les créatures



intelligentes progressent souvent dans une classe de personnage plutôt que par l'ajout de dés de vie supplémentaires.

## Ajustement de niveau

Cette information est présente pour toutes les créatures pouvant être choisies comme personnage joueur ou comme compagnon d'armes. (Il s'agit généralement de créatures ayant une valeur de 3 ou plus en Intelligence ainsi que des mains préhensiles.) Le niveau global équivalent (NGE) de la créature est alors égal à la somme de ses dés de vie raciaux, de ses niveaux de classe et de son ajustement de niveau. Le NGE affecte les gains en PX, le

nombre de PX nécessaires pour changer de niveau et la richesse initiale du personnage. Pour de plus amples détails, reportez-vous aux pages 172, 199 et 209 du *Guide du Maître*.

## Description

Le corps de la description débute par quelques lignes décrivant ce que les personnages joueurs voient en rencontrant un monstre pour la première fois. Suit ensuite une courte description de la créature : ce qu'elle fait, ce à quoi elle ressemble et ce qui la distingue des autres monstres. Les sections suivantes décrivent ses techniques de combat, attaques spéciales, particularités, compétences et dons.

## MONSTRES CLASSÉS PAR TYPE (ET SOUS-TYPE)

**Aberration** : araignée-harpon, chante-pierre, déchiqueteur spirituel, enlacteur prismatique, guerrier déchiqueteur, molosse runique, nécrothane, œillard, ottyugh sangsue, pédoncule étrangleur, putréfiant, quarafon, séryuline, susurrus, terreur hurlante, zenthal.

**(Air)** : élémentaire orageux, omnimentaire.

**Animal** : dinosaure aigrefin-cracheur, dinosaure cracheur-de-sang, dinosaure titan d'armes, dinosaure trancheur-de-chairs, mastodonte, nuée de croches-dents, tigre de mer.

**(Aquatique)** : anguille draconique, crabe de siège, séryuline.

**Archétypes** : créature aspirante, créature sylvestre, créature thau-matomorphosée, sort-vivant.

**(Bien)** : golem prismatique.

**(Chaos)** : archer démoniaque, démon sanglotain, molliphant, nécro-naute, œillard, trilloch.

**Créature artificielle** : béhénot brise-pierres, chargeur forgelier, collecteur cadavéreux, éclaireur forgelier, éviscérateur brise-pierres, forgelier, golem alchimique, golem de boue, golem de cordes, golem ombracier, golem prismatique, golem ténébreux, golem de toiles, gris-gol, tempête acérée.

**(Créature artificielle vivante)** : chargeur forgelier, éclaireur forgelier, forgelier.

**Créature magique** : avaleresse, couvain, hurleur sauvage, molliphant, molosse ursin, ours cuirassé, phœra, zézyrh.

**Dragon** : anguille draconique, dracotaure, drake embusqué, drake enragé, ssvaklor.

**(Eau)** : omnimentaire.

**Élémentaire** : élémentaire orageux, kraal, nuée cendrée, omnimentaire.

**Extérieur** : archer démoniaque, canoloth, démon sanglotain, justicier planaire, lumi, mezzoloth, nycaloth, rakshasa ak'chazar, rakshasa naztharune, rejkar, traqueur astral, trilloch, ultraloth, visilueur.

**(Extraplanaire)** : archer démoniaque, broussailles écrasantes, canoloth, démon sanglotain, élémentaire orageux, golem ombracier, golem prismatique, golem ténébreux, kraal, lumi, mezzoloth, molliphant, nécronaute, nuée de fleurépouvantes, nycaloth, œillard, omnimentaire, terreur hurlante, traqueur astral, trilloch, ultraloth.

**Fée** : épineux, esquille homochromique, glaistig, jonglame, nuée d'étincelins, pétale, toque rouge.

**(Feu)** : géant des sables, harssaf, nuée cendrée, omnimentaire, phénixien, phœra, vase incendiaire, zézyrh.

**(Froid)** : kraal, rejkar, vase floconneuse.

**Géant** : géant de l'effroi, géant de la mort, géant des sables, géri-viarh, ogre brise-crâne, troll des cavernes, troll de cristal, troll des forêts, troll des montagnes.

**(Gnoll)** : flind.

**(Gobelinoïde)** : forestin.

**Humanoïde** : féral, flind, forestin, kenku.

**Humanoïde monstrueux** : armande, changelin, ensorcelame, fléau protéen, gulgar, harssaf, homme-bouc, homme-lézard du crépuscule venimeux, homme-lézard des écailles noires, lhosh, nyctère, peaussier, phénixien, seigneur verminoïde, troll de guerre.

**(Intangible)** : golem prismatique, hurlermort, nuée éphémère, trilloch.

**(Kenku)** : kenku.

**(Loi)** : justicier planaire, visilueur.

**(Mal)** : archer démoniaque, blasphème-vivant, canoloth, démon sanglotain, golem ténébreux, mezzoloth, nécronaute, nycaloth, œillard, ultraloth.

**(Métamorphe)** : changelin, féral, fléau protéen.

**Mort-vivant** : crache-peste, griffecendre, hurlermort, macabrin, mange-moelle, molosse charogneux, momie de sel, nécronaute, nécrophage de poussière, noyeux, nuée éphémère, vasuthant.

**(Natif)** : rakshasa ak'chazar, rakshasa naztharune.

**(Nuée)** : nuée cendrée, nuée de croches-dents, nuée éphémère, nuée d'étincelins, nuée de fleurépouvantes, nuée de patteux des marais, tempête acérée.

**Plante** : boisieux, broussailles écrasantes, échauffouronce, gardien topiaire, nuée de fleurépouvantes, vrille noire.

**(Reptilien)** : homme-lézard du crépuscule venimeux, homme-lézard des écailles noires.

**(Tanar'ri)** : archer démoniaque, démon sanglotain.

**(Terre)** : avaleresse, béhénot brise-pierres, chante-pierre, éviscérateur brise-pierres, géant des sables, gulgar, nécrophage de poussière, omnimentaire.

**Vase** : blasphème-vivant, brume glacée, feu scintillant, sommeil affaiblissant, vase convocatrice, vase floconneuse, vase incendiaire, vase profane.

**Vermine** : chélicéra, crabe de siège, escarbot du glas, nuée de patteux des marais.

**(Yugoloth)** : canoloth, mezzoloth, nycaloth, ultraloth.

## Les monstres de A à Z

Cet ouvrage renferme des centaines de créatures destinées au jeu DUNGEONS & DRAGONS®. Pour plus de détails sur les traits et pouvoirs les plus courants de ces monstres, reportez-vous au glossaire (qui débute à la page 208). Habituellement, la fiche de chaque monstre présente un spécimen type de son espèce, la version la plus courante que les personnages joueurs auront l'occasion de rencontrer. Toutefois, certaines entrées proposent des membres coriaces de leur espèce, des « champions »

en quelque sorte. Si une fiche n'inclut pas un tel champion, n'oubliez pas que les règles du Chapitre 4 du *Manuel des Monstres* permettent de créer des créatures évoluées. Enfin, le MD à toute latitude pour modifier le profil d'un monstre s'il souhaite surprendre ses joueurs.

**Les monstres d'Éberron et de Faerûn.** La fiche de certains monstres inclut un paragraphe décrivant la place qu'ils occupent dans les mondes d'Éberron et de Faerûn. Si votre campagne ne se déroule dans aucun de ces deux mondes, utilisez le monstre comme bon vous semble.



# ANGUILLE DRACONIQUE

**Dragon (aquatique) de taille G**

**Dés de vie :** 14d12+70 (161 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 18 m

**Classe d'armure :** 27 (-1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27

**Attaque de base/lutte :** +14/+26

**Attaque :** morsure (+21 corps à corps, 4d8+12 ou Charge en puissance, 4d8+12 plus 2d6)

**Attaque à outrance :** morsure (+21 corps à corps, 4d8+12)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** engloutissement, étreinte

**Particularités :** immunité contre les effets de *sommeil* et la paralysie, odorat surdéveloppé, perception aveugle (9 m), réduction des dégâts (5/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +14, Vol +10

**Caractéristiques :** For 26, Dex 11, Con 21, Int 8, Sag 12, Cha 13

**Compétences :** Bluff +18, Détection +18, Discrétion +13, Natation +16, Perception auditive +18, Psychologie +18

**Dons :** Attaque en puissance, Charge en puissance<sup>s</sup>, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de l'initiative

**Environnement :** milieux aquatiques tempérés

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 15–28 DV (taille G), 29–42 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Des écailles argentées scintillent sur les flancs aux muscles saillants de cette longue créature serpentine. Son puissant bec en dents de scie claque effroyablement et son regard semble empli d'intelligence. De petites nageoires équipées de crochets apparaissent sur son ventre et une collerette lui court sur toute la longueur du dos.*

La seule qualité de la terrible anguille draconique est sa propension à combattre ses congénères, sauf lorsqu'il s'agit de s'accoupler ou d'élever ses petits. Un tel monstre peut aisément percer une brèche dans la coque d'un navire et dévorer l'équipage à loisir pendant que l'embarcation coule. Un groupe d'anguilles draconiques peut même défaire une flotte entière. Certains capitaines parviennent néanmoins à négocier le passage de leur navire avec ces créatures, mais elles ont une réputation de menteuses et la disparition d'équipages entiers qui se croyaient en sécurité leur est parfois attribuée.

L'anguille draconique mesure généralement 6 mètres de long et pèse près d'une demi-tonne.

Les anguilles draconiques parlent l'aquatique et le draconien, mais les spécimens les plus intelligents parlent également le sahuagin et le commun.

## COMBAT

L'anguille draconique s'attaque habituellement aux embarcations en les éperonnant, trouant la coque sous la ligne de flottaison pour tenter de les faire sombrer. Si un adversaire est trop grand pour être englouti, le monstre tente de l'agripper et de l'entraîner dans les profondeurs pour l'y noyer.

**Engloutissement (Ext).** Une anguille draconique peut tenter d'engloutir un adversaire de taille M ou inférieure qu'elle a préalablement agrippé en effectuant un test de lutte. Une fois avalé, le sujet subit 1d8+8 points de dégâts contondants et 8 points de dégâts d'acide par round en raison des sucs sécrétés par l'estomac du monstre. Le sujet peut se frayer un chemin hors de l'estomac (CA 17) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante s'il lui inflige 25 points de dégâts. Si la victime parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du monstre se contractent aussitôt pour refermer le trou et un autre sujet avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour en sortir. Le ventre du monstre peut renfermer 2 créatures de taille M, 8 de taille P, 32 de taille TP, 128 de taille Min ou 512 de taille I.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'anguille draconique doit toucher à l'aide de son attaque de morsure. Elle peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle réussit le test de lutte, elle assure sa prise et peut tenter d'engloutir sa victime au round suivant (cf. ci-dessus).

**Odorat surdéveloppé (Ext).** L'anguille draconique détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54 mètres autour d'elle. Sous l'eau, elle peut sentir l'odeur du sang à plus d'un kilomètre et demi de distance.

**Vision aveugle (Ext).** L'anguille draconique est capable de localiser les créatures situées sous l'eau dans un rayon de 9 mètres à l'aide de sens autres que la vue.

Les adversaires que le monstre ne peut voir disposent d'un camouflage total à son égard. Ce pouvoir ne fonctionne bien évidemment que si l'anguille draconique se trouve sous l'eau.

**Compétences.** L'anguille draconique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

## LES ANGUILLES DRACONIQUES D'ÉBERRON

Des anguilles draconiques évoluent dans les océans d'Éberron, se nourrissant de dragons-tortues et de voiliers. Elles sont nombreuses dans les îles du nord du Xen'drik où élisent domicile les sahuagins. D'ailleurs, les relations qui existent entre ces deux races demeurent obscures. Les sahuagins parlent d'une alliance avec ces créatures, mais celles-ci les considèrent de toute évidence comme de simples serviteurs, voire des esclaves, et les gardiens des trésors qu'elles amassent.



*Anguille draconique*



# ARAIGNÉE-HARPON

*Une créature de la taille d'un cheval surgit devant vous. On dirait une araignée, mais elle possède dix pattes et non huit. Son corps est recouvert de piquants et ses huit yeux trouveraient davantage leur place sur le visage d'un humain que sur la tête d'une araignée. Deux grosses mandibules s'agitent lentement alors que le monstre vous observe.*

Créature souterraine, l'araignée-harpon est un prédateur rapide comme l'éclair craint de tous.

Un examen minutieux de ce monstre permet cependant de déterminer qu'il ne s'agit pas d'une araignée, mais d'une créature bien plus menaçante. Si elle ressemble vaguement à une énorme veuve noire, des centaines de piquants acérés parsèment la surface de son corps. Chacune de ses dix pattes est pourvue de minuscules mains crochues et ses huit yeux ont l'air humains. Elle est capable de projeter ses grosses mandibules au bout d'un long tentacule parcheminé avec une force surprenante. L'araignée-harpon mesure 2,40 mètres de long et pèse près de 700 kilos.

Les araignées-harpons sont relativement intelligentes et établissent parfois leur nid aux côtés d'attercups et d'araignées monstrueuses. Elles profitent alors de la présence de ces créatures pour renforcer les défenses de leur antre. Elles disposent d'un sens de l'humour des plus morbides et aiment jouer avec la nourriture pendant qu'elle faisande sur leurs piquants.

Les araignées-harpons parlent le commun et le commun des Profondeurs d'une voix chuchotante.

## COMBAT

L'araignée-harpon est une chasseuse qui va chercher ses proies sur un vaste territoire autour de son repaire. Au combat, elle use de ses crochets harponnant et du don Science du croc-en-jambe (cf. ci-dessous) pour haler sa victime, puis elle la mord une fois qu'elle est suffisamment proche. Si le terrain le permet, l'araignée préfère attaquer depuis une hauteur (comme une corniche).

**Harponnage (Ext).** En usant d'attaques à distance, l'araignée-harpon peut projeter ses crochets jusqu'à 6 mètres (pas de facteur de portée). Elle peut viser deux cibles distinctes si elle le souhaite. En cas de succès, le harpon s'enfonce dans les chairs de la victime et sécrète une épaisse glue. La cible subit 1d4+1 points de dégâts au passage. Au prix d'une action libre, le

monstre peut rembobiner son harpon. Considérez-la comme une attaque de croc-en-jambe (bonus de +11) effectuée contre la créature agrippée. En cas d'échec, le harpon se décroche mais inflige tout de même 1d4+1 points de dégâts supplémentaires à la cible. En cas de réussite, la victime est renversée et attirée vers la gueule de l'araignée, qui a instantanément droit à une attaque de morsure automatique. Le monstre ne peut user de cette attaque que s'il s'en prend à une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne. S'il

s'en sert face à une créature d'une taille supérieure ou égale à la sienne, considérez que le crochet se détache comme si le monstre avait raté sa tentative de croc-en-jambe. La glue sécrétée se désagrège rapidement et le crochet se détache automatiquement à la fin du tour de jeu de l'araignée.

**Piquants (Ext).** Toute créature frappant l'araignée-harpon à l'aide d'une partie de son corps ou d'une arme tenue en main doit réussir un jet de Réflexes (DD 16) sous peine de subir 1d6 points de dégâts perforants en raison des piquants qui recouvrent le monstre. Les créatures qui manient une arme à allonge, comme la pique, ne sont pas sujettes à ces dégâts. Les piquants infligent également 1d6 points de dégâts supplémentaires si l'araignée réussit un test de lutte (un peu comme s'il s'agissait de pointes pour armure). Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

Au prix d'une action complexe, l'araignée-harpon peut, à l'aide de ses pattes, ramasser une créature sans défense de taille M ou inférieure et l'empaler sur ses piquants, lui infligeant ainsi 2d6 points de dégâts perforants. L'araignée peut porter jusqu'à 2 créatures de taille M, 8 de taille P, 32 de taille TP ou 128 de taille Min ou inférieure. Elle a généralement recours à cette méthode pour emporter son repas.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 16) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dex, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Déplacement sur les toiles (Ext).** Bien qu'elles soient incapables d'en tisser, les araignées-harpons évoluent aisément sur les toiles en usant de leur vitesse de déplacement à l'escalade. Elles sont immunisées contre les effets du sort *toile d'araignée*.

**Compétences.** L'araignée-harpon bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et de Saut. Elle peut toujours



*Araignée-harpon*



	Araignée-harpon	Araignée-harpon vénérable
	Aberration de taille G	Aberration de taille TG
Dés de vie :	5d8+20 (47 pv)	9d8+63 (103 pv)
Initiative :	+4	+3
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), escalade 6 m	12 m (8 cases), escalade 6 m
Classe d'armure :	16 (-1 taille, +4 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12	19 (-2 taille, +3 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+3/+10	+6/+21
Attaque :	morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 plus venin) ; ou croc (+6 distance, 1d4+1 plus harponnage)	morsure (+11 corps à corps, 2d6+7 plus venin) ; ou croc (+7 distance, 1d6+3 plus harponnage)
Attaque à outrance :	morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 plus venin) ; ou 2 crocs (+6 distance, 1d4+1 plus harponnage)	morsure (+11 corps à corps, 2d6+7 plus venin) et 2 crocs (+2 distance, 1d6+3 plus harponnage)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	harponnage, venin	harponnage, venin
Particularités :	déplacement sur les toiles, esquive totale, piquants, vision dans le noir (18 m)	déplacement sur les toiles, esquive totale, piquants, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +5, Vol +5	Réf +8, Vig +9, Vol +7
Caractéristiques :	For 17, Dex 19, Con 18, Int 14, Sag 12, Cha 9	For 25, Dex 17, Con 23, Int 14, Sag 12, Cha 9
Compétences :	Acrobaties +11, Détection +7, Discrétion +8, Équilibre +8, Escalade +16, Saut +21	Acrobaties +14, Détection +10, Discrétion +7, Équilibre +11, Escalade +22, Saut +26
Dons :	Attaques réflexes, Science du croc-en-jambe <sup>S</sup> , Science de la robustesse	Attaque spéciale renforcée (venin), Attaques réflexes, Réflexes surhumains, Science du croc-en-jambe <sup>S</sup> , Science de la robustesse
Environnement :	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	solitaire, couple ou nid (2-5 plus 1-2 ettercaps et 2-4 araignées monstrueuses de taille M)	solitaire, couple ou nid (3-12)
Facteur de puissance :	4	9
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement chaotique mauvais	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	6-8 DV (taille G), 9-15 DV (taille TG)	10-15 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—

choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même si elle est pressée ou menacée.

**Dons.** L'araignée-harpon gagne Science du croc-en-jambe en qualité de don supplémentaire, même si elle n'en remplit pas les conditions.

## ARAIGNÉE-HARPON VÉNÉRABLE

L'araignée-harpon vénérable mesure 5,40 mètres de long et pèse 3,6 tonnes.

L'araignée-harpon vénérable présentée ici bénéficie d'une évolution en termes de dés de vie et d'augmentations aux valeurs de caractéristiques découlant de son nouveau total de dés de vie.

### Combat

L'araignée-harpon vénérable se tient en embuscade, attendant patiemment qu'une proie s'approche d'elle.

**Harponnage (Ext).** L'araignée-harpon vénérable peut projeter ses crochets jusqu'à 6 mètres (pas de facteur de portée). En cas de succès, le harpon s'enfonce dans les chairs de la victime et sécrète une épaisse glue. La cible subit 1d6+1 points de dégâts au passage. Au prix d'une action libre, le monstre peut rembobiner son harpon. Considérez-la comme une attaque de croc-en-jambe (bonus de +19) effectuée contre la créature agrippée. En cas d'échec, le harpon se décroche mais inflige tout de même 1d6+1 points de dégâts supplémentaires à la cible. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que celui de l'araignée-harpon classique.

**Piquants (Ext).** Toute créature frappant l'araignée-harpon vénérable à l'aide d'une partie de son corps ou d'une arme tenue en main doit réussir un jet de Réflexes (DD 17) sous peine de subir 1d8 points de dégâts perforants en raison des piquants qui recouvrent le monstre. Les créatures qui manient une arme à

allonge, comme la pique, ne sont pas sujettes à ces dégâts. Les piquants infligent également 1d8 points de dégâts supplémentaires si l'araignée réussit un test de lutte (un peu comme s'il s'agissait de pointes pour armure). Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

Au prix d'une action complexe, l'araignée-harpon vénérable peut, à l'aide de ses pattes, ramasser une créature sans défense de taille G ou inférieure et l'empaler sur ses piquants, lui infligeant ainsi 3d6 points de dégâts perforants. L'araignée peut porter jusqu'à 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P ou 128 de taille TP ou inférieure.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 20) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dex, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## LES ARAIGNÉES-HARPONS D'ÉBERRON

Les daëlyks ont créé les araignées-harpons en se livrant à des expériences sur des araignées monstrueuses. Les araignées-harpons occupent Khyber et il est fréquent que de gros spécimens (araignées-harpons vénérables) gardent des cavernes et des passages menant aux forteresses daëlyks. Les araignées-harpons ont également infiltré les ruines de diverses places fortes anciennes de Dhakâns, au Khorvaire.

## LES ARAIGNÉES-HARPONS DE FAERÛN

Les araignées-harpons constituent une menace bien réelle pour les habitants et les explorateurs de l'Outreterre. Bien qu'il s'agisse habituellement de prédateurs solitaires, elles sont très nombreuses dans la région de la Nord-Terre connue sous le nom du Labyrinthe, plus particulièrement aux environs de la métropole duergar de Gracklstugh et du poste avancé de Mantol-Derith.



## ARMANDE

*Ce petit humanoïde solidement bâti semble aussi patient que la pierre. Sa peau est recouverte de fourrure et de plaques chitineuses. La position qu'il adopte paraît dénoter une grande stabilité de sa part.*

Les armandes sont des humanoïdes nomades qui parcourent le désert en quête d'expériences nouvelles. Leur société est démocratique, chaque adulte ayant le droit de prendre la parole et de voter au sein du conseil. Les armandes n'ont pas de notion de propriété individuelle et partagent donc toutes les ressources et possessions. Leur philosophie rejette la richesse en raison de sa nature transitoire. À leurs yeux, les expériences qu'elles connaissent ont une valeur beaucoup plus élevée. Ainsi, les armandes qui voyagent, partent à l'aventure et reviennent à la tribu sont considérées comme des « sages » dont les conseils sont recherchés. Il n'est donc pas étonnant que de nombreuses jeunes armandes quittent leur famille et partent à la découverte du monde.

L'armande moyenne mesure entre 1,05 m et 1,20 m pour un poids d'environ 75 kilos.

Les armandes parlent le commun et leur propre langue, l'armandien.

### COMBAT

Les armandes n'aiment pas se battre. Elles apprécient la vie et les plaisirs que leur offrent de nouvelles expériences. Une armande entame rarement les hostilités car un combat est trop souvent synonyme de mort prématurée, concept incompatible avec les plaisirs de la vie. Cependant, cette créature n'hésite pas à se défendre si on l'attaque.

**Position défensive (Ext).** En cas de besoin, l'armande peut devenir une véritable

citadelle vivante. Au prix d'une action de mouvement, elle peut adopter une position défensive, jouissant ainsi d'une grande résistance et d'une précision phénoménale, mais elle est alors incapable de bouger de l'endroit où elle se trouve. Elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la CA.

Tant qu'elle conserve sa position défensive, ajustez son profil comme suit : CA 22, contact 18, pris au dépourvu 15 ; BBA +5 ; Lutte +1 ; Att griffes (+12 corps à corps, 1d4) ; Out 2 griffes (+12 corps à corps, 1d4) ; JS Réf +9, Vig +6, Vol +6.

**Stabilité (Ext).** L'armande est particulièrement stable. Elle bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de caractéristique visant à résister à une tentative de bousculade ou de croc-en-jambe quand elle se tient au sol ou creuse (mais pas quand elle escalade, vole ou chevauche).

**Compétences.** Les armandes bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie.

### GARDIEN ARMANDE

Les chefs armandes sont issus d'individus qui ont beaucoup voyagé et connu un grand nombre de choses. Il est du devoir du gardien armande de revenir à la tribu et de partager sa sagesse avec la communauté.

Le gardien armande présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux et augmentations découlant de ses nouveaux dés de vie : For 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 15, Cha 8.

#### Combat

Le gardien armande combat féroce pour se défendre ou pour protéger les siens.

**Chute ralentie (Ext).** Pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, le gardien armande peut l'utiliser pour freiner sa chute. Les dégâts sont alors calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres.

**Esquive totale (Ext).** Si le gardien armande est exposé à un effet autorisant habituellement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit pas de dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde.

**Position défensive (Ext).** Le profil d'un gardien armande en position défensive est ajusté de manière à tenir compte de son niveau de moine et de son tirage de caractéristiques d'élite.

Tant qu'il conserve sa position défensive, ajustez son profil comme suit : CA 28, contact 22, pris au dépourvu 20 ; BBA +8 ; Lutte +10 ; Att combat à mains nues (+16 corps à corps, 1d6+2) ; Out combat à mains nues (+16/+11 corps à corps, 1d6+2) ou déluge de coups (+14/+14/+9 corps à corps, 1d6+2) ; JS Réf +14, Vig +11, Vol +13 (+15 contre les enchantements).

**Sérénité (Ext).** Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de l'école d'Enchantement.

**Possessions.** Bracelets d'armure +2, 2 potions de soins modérés, potion de pattes d'araignée.

### LA SOCIÉTÉ DES ARMANDES

Une tribu armande est généralement constituée de plusieurs cellules familiales très soudées qui partagent leurs ressources. Face à un adversaire mortel, les tribus convergent vers une position défendable et n'en bougent plus. Les tribus



Armande



	Armande	Gardien armande, moine de niveau 4
	<b>Humanoïde monstrueux de taille P</b>	<b>Humanoïde monstrueux de taille P</b>
Dés de vie :	5d8+15 (37 pv)	5d8+20 plus 4d8+16 (74 pv)
Initiative :	+3	+4
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), creusement 3 m	9 m (6 cases), creusement 3 m
Classe d'armure :	18 (+1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15	24 (+1 taille, +4 Dex, +4 naturelle, +3 Sag, +2 bracelets d'armure +2), contact 18, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+5/+1	+8/+10
Attaque :	griffes (+10 corps à corps, 1d4)	combat à mains nues (+14 corps à corps, 1d6+2)
Attaque à outrance :	2 griffes (+10 corps à corps, 1d4)	combat à mains nues (+14/+9 corps à corps, 1d6+2) ; ou déluge de coups (+12/+12/+7 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	déluge de coups, frappe <i>ki</i> (magie)
Particularités :	position défensive, stabilité, vision dans le noir (18 m)	chute ralentie (6 m), déplacement accéléré, esquive totale, position défensive, sérénité, stabilité, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +4, Vol +4	Réf +12, Vig +9, Vol +11 (+13 contre les enchantements)
Caractéristiques :	For 11, Dex 17, Con 17, Int 10, Sag 10, Cha 10	For 14, Dex 18, Con 19, Int 10, Sag 16, Cha 8
Compétences :	Détection +8, Perception auditive +8, Survie +4	Détection +15, Perception auditive +15, Psychologie +7, Saut +6, Survie +7
Dons :	Arme de prédilection (griffes), Attaque en finesse	Arme de prédilection (combat à mains nues), Attaque en finesse, Esquive, Parade de projectiles <sup>s</sup> , Science du combat à mains nues <sup>s</sup> , Science de la lutte <sup>s</sup> , Souplesse du serpent
Environnement :	déserts tempérés	déserts tempérés
Organisation sociale :	solitaire, couple ou groupe (2–9 plus 1 gardien de niveau 4)	solitaire ou groupe (1 plus 2–9 armandes)
Facteur de puissance :	3	7
Trésor :	normal	normal plus possessions figurant à la page précédente
Alignement :	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3

sont dirigées par les gardiens, chacune pouvant en abriter plusieurs. Les armandes mènent rarement une vie sédentaire. Elles vivent sous de vastes tentes communes ou tirent parti d'abris qui se présentent à elles (par exemple, des cavernes).

Les armandes vénèrent Fharlanghn, Obad-Haï, Pélor et les divinités présentant le voyage, la nature et le soleil parmi leurs attributions.

## PERSONNAGES ARMANDES

Les personnages armandes ont les traits raciaux suivants :

- +6 en Dextérité, +6 en Constitution.
- **Taille P.** Bonus de +1 à la CA, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les armandes sont en mesure de soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'une armande est de 6 mètres et elle dispose d'une vitesse de creusement de 3 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- **Dés de vie raciaux.** L'armande commence avec cinq niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 5d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +5 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +4, Vig +1 et Vol +4.
- **Compétences raciales.** Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une armande lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $8 \times (2 + \text{modificateur d'Intelligence, 1 minimum})$ . Ses compétences de classe sont Détection, Perception auditive, Saut et Survie. Elle bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie.
- **Dons raciaux.** Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une armande lui confèrent deux dons.

- Bonus d'armure naturelle de +4.
- **Armes naturelles.** Griffes (1d4).
- **Particularités** (cf. ci-dessus). Position défensive, stabilité.
- **Langues.** D'office : commun et armandien. Supplémentaires : elfe, géant, gnome, goblin et sylvestre.
- **Classe de prédilection.** Moine.
- **Ajustement de niveau.** +3.

## LES ARMANDES D'ÉBERRON

Les armandes vivent dans le désert de Menechtarun, au Xen'drik. Elles entretiennent des relations civiles avec les géants des sables des Sargasses dorées et commercent souvent avec eux. Elles sont également affaire avec les hommes-boucs et les tribus orques des Crocs d'Argarak, une chaîne de montagnes qui se dresse à l'est du désert. Habituellement, les tribus armandes bâtissent un caravansérail près d'une oasis et ouvrent leurs portes aux commerçants, aventuriers et autres voyageurs aux intentions pacifiques.

## LES ARMANDES DE FAERÛN

Il y a des millénaires de cela, les armandes parcouraient le désert de l'Anauroch. Elles disposaient d'un monastère et d'un comptoir commercial sur les pentes d'Azrrhat. Cependant, l'empire des Ombres rasa l'endroit et les quelques tribus d'armandes qui survécurent furent repoussées au sud des monts Ciméterres, dans la Saiyaddar. Là, un féroce dragon bleu du nom de Jyrrathazur les asservit et dévora les clans qui refusaient de se soumettre. Un jour, le dragon disparut de l'Anauroch et, depuis, les nomades armandes parcourent la Saiyaddar, libres.



# AVALERESSE

**Créature magique (Terre) de taille G**

**Dés de vie :** 6d10+30 (63 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), creusement 3 m, escalade 6 m

**Classe d'armure :** 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +6/+16

**Attaque :** coup (+11 corps à corps, 1d8+9)

**Attaque à outrance :** coup (+11 corps à corps, 1d8+9)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** avalanche, *transmutation de la pierre en boue*

**Particularités :** immunité contre les dégâts contondants, vision à 360°, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +12, Vol +3

**Caractéristiques :** For 22, Dex 12, Con 21, Int 5, Sag 12, Cha 11

**Compétences :** Détection +10, Discrétion +1\*, Escalade +14, Fouille +1

**Dons :** Attaque en puissance, Science de la bousculade, Vigueur surhumaine

**Environnement :** montagnes froides

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-12)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Un gros rocher situé sur la pente rocailleuse qui vous surplombe agit un long tentacule surmonté d'un œil. Soudain, ce rocher s'anime et déverse une avalanche de pierres et de débris dans votre direction.*

Les avaleresses sont des créatures aussi étranges que dangereuses qui vivent sur les pentes rocailleuses de grandes montagnes. Ce sont des charognards qui usent de leur pouvoir d'avalanche pour enterrer des proies potentielles et se nourrir d'elles à loisir. Bien qu'il soit risqué de les traquer, les races des montagnes apprécient leur chair. Il est toutefois difficile de venir à bout d'une telle créature. Certaines races vont jusqu'à « élever » des avaleresses en les parquant dans des plaines où leurs pouvoirs ne constituent guère une menace.

De prime abord, l'avaleresse ressemble à un gros rocher qui trouve parfaitement sa place dans son environnement. Parfois, un œil situé au bout d'un solide tentacule s'en élève pour observer les alentours. L'avaleresse passe le plus clair de son temps immobile, mais elle est capable de se déplacer à une vitesse surprenante grâce à ses pattes de crabe grêles.

Les avaleresses mesurent 1,80 mètre de haut et pèsent 200 kilos. Elles parlent une forme rudimentaire de terreux.

## COMBAT

Bien qu'elles ne soient pas particulièrement intelligentes, les avaleresses font montre d'une grande ingéniosité et tirent le meilleur parti de leur environnement montagneux. La tactique préférée de ces monstres consiste à se dissimuler sur une pente rocailleuse, en surplomb de leur proie, usant de leur pouvoir d'avalanche pour terrasser celle-ci. Les avaleresses sont également capables d'user de bousculade pour faire tomber leurs

adversaires dans des gouffres et autres crevasses. Enfin, elles n'hésitent pas à user de *transmutation de la pierre en boue* contre les adversaires que les avalanches n'affectent pas. Si un combat tourne en sa défaveur, une avaleresse déclenchera une avalanche et « surfera » sur les débris pour se mettre en sécurité. Étant donné qu'elle est immunisée contre les dégâts contondants, cette technique ne lui porte pas de préjudice.

**Avalanche (Sur).** Trois fois par jour, l'avaleresse peut émettre un grondement sourd capable de déclencher une avalanche de pierres. Cette avalanche prend naissance dans un rayon de 9 mètres du monstre et doit se dérouler en un lieu abritant des pierres et un minimum de pente (à la discrétion du MD).

L'avalanche dévale une pente à 45° à la vitesse de 9 mètres par round. Bien évidemment, elle progresse plus lentement sur une pente douce et plus rapidement sur une pente raide. Elle s'étend sous la forme d'un cône, infligeant 2d6 points de dégâts aux créatures situées sur son chemin

(Réflexes, DD 15, 1/2 dégâts). En cas d'échec, les sujets doivent réussir un jet de Réflexes (DD 20) sous peine d'être ensevelis sous la roche. En cas de nouvel échec, les victimes subissent 1d6 points de dégâts non-létaux par minute. Si un personnage enseveli sombre dans l'inconscience, il doit réussir un test de Constitution (DD 15) sous peine de subir 1d6 points de dégâts létaux par minute jusqu'à ce qu'il soit dégagé ou tué.

**Transmutation de la pierre en boue (Mag).** Une fois par jour, l'avaleresse peut user de *transmutation de la pierre en boue*, comme le sort du même nom. Niveau 9 de lanceur de sorts.

**Vision à 360° (Ext).** Les avaleresses sont exceptionnellement vigilantes et prudentes, ce qui leur confère un bonus racial de +4 aux tests de Détection et Fouille. Ces monstres ne sauraient être pris en tenaille.

**Compétences.** L'avaleresse bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

\* L'avaleresse bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand elle se trouve en milieu montagneux ou rocailleux.

## LES AVALERESSES D'ÉBERRON

Les avaleresses apparaissent le plus souvent dans les montagnes situées au nord-ouest des confins d'Eldyn, mais des spécimens de grande taille se sont installés dans les bastions de Mror.



Avaleresse

Illus. de H. Lyon

AVALERESSE



# BÉHÉMOT BRISE-PIERRES

**Créature artificielle (Terre) de taille TG**

**Dés de vie :** 29d10+40 (199 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 36 (-2 taille, +28 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 36

**Attaque de base/lutte :** +21/+42

**Attaque :** coup (+32 corps à corps, 4d6+13)

**Attaque à outrance :** 4 coups (+32 corps à corps, 4d6+13)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** coup hébétant, pas de tonnerre, piétinement (4d6+19)

**Particularités :** combattant des tunnels, réduction des dégâts (10/adamantium), résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (23), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +9, Vol +9

**Caractéristiques :** For 37, Dex 11, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 15

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 30-45 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Ce gigantesque automate ramassé ressemble à un félin de pierre à six pattes. Quatre bras colossaux, en forme de marteau, jaillissent de ses deux paires d'épaules antérieures.*

Comptant parmi les plus puissantes des créatures artificielles, le béhémot brise-pierres constitue l'une des expressions les plus meurtrières de la magie et du savoir-faire nain. Façonné à partir d'un bloc de pierre pure, le béhémot est une véritable terreur sur le champ de bataille puisqu'il est capable de balayer des hordes entières d'ennemis. Bien qu'elles aient été conçues par les nains, les secrets de création des créatures artificielles brise-pierres sont désormais connus d'autres races. Les personnages ont donc plus de chances d'affronter une telle créature que de combattre à ses côtés.

Le béhémot brise-pierres a la taille d'un éléphant, mais il est proportionnellement plus court et plus large. Il est équipé de quatre bras puissants, une paire naissant à la base de chacun de ses deux jeux d'épaules.

Les béhémots brise-pierres sont incapables de parler ou de prononcer des sons. De plus, ils ne dégagent pas la moindre odeur.

## COMBAT

Comme la plupart des créatures artificielles, le béhémot brise-pierres aborde tout combat avec précision, violence et insouciance. Confronté à un grand nombre d'adversaires, le monstre se met de la partie, piétine ses ennemis et les frappe de ses membres.

À l'instar de son petit cousin, l'éviscérateur brise-pierres (cf. page 65), le béhémot est dépourvu de facultés de combat à

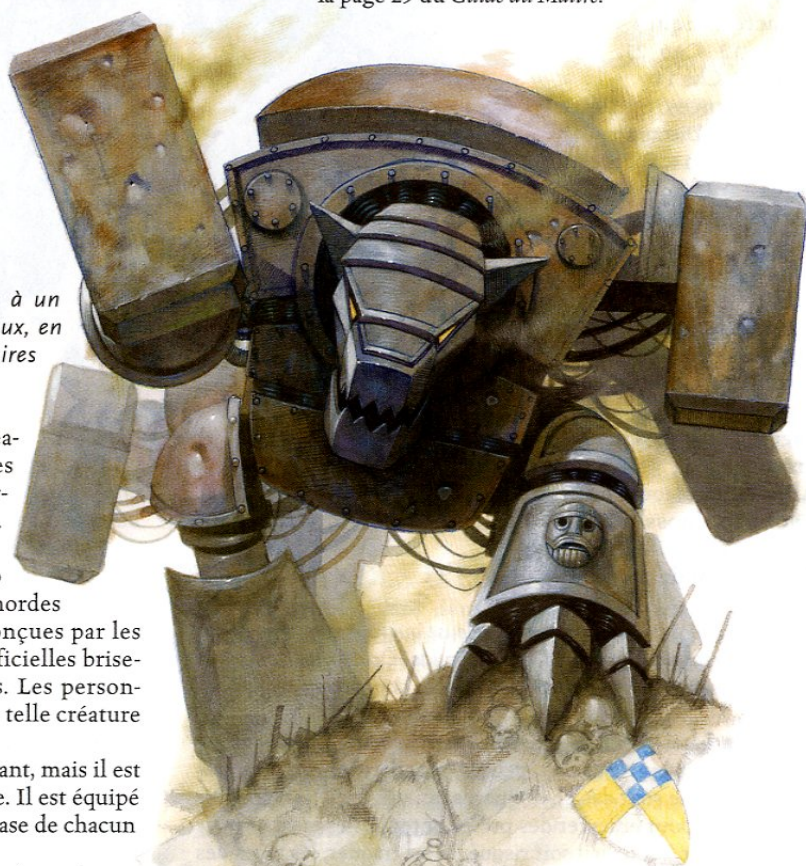
distance et est donc à la merci des adversaires très mobiles pourvus d'une bonne puissance de feu. C'est pour cette raison que les nains et les autres races usant de ces créatures les soutiennent généralement au moyen d'archers et de lanceurs de sorts capables de terrasser les ennemis situés à distance.

**Coup hébétant (Ext).** Toute créature touchée par un béhémot brise-pierres doit réussir un jet de Vigueur (DD 24) sous peine d'être hébétée pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse.

**Pas de tonnerre (Ext).** Le pas lourd d'un béhémot brise-pierres ébranle jusqu'à la terre même. Toute créature située dans un rayon de 1,50 mètre d'un tel monstre qui se déplace doit réussir un jet de Réflexes (DD 24) sous peine de se retrouver à terre. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 37), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Combattant des tunnels (Ext).** Le béhémot brise-pierres a un pouvoir de façonnement limité de sa forme qui lui permet de se faufiler dans les espaces réduits. Il ne subit pas de malus aux jets d'attaque et à la CA quand il se faufile dans un espace étroit. Pour plus d'informations sur cette règle, reportez-vous à la page 29 du Guide du Maître.



## CRÉATION

Le corps d'un béhémot brise-pierres est taillé dans un bloc de roche dure, comme dans le cas

d'un golem de pierre. Le monstre pèse 5 tonnes au bas mot. La roche doit être d'une qualité exceptionnelle et coûte 10 000 po. L'assemblage nécessite un test d'Artisanat (maçonnerie) (DD 25) ou un test d'Artisanat (sculpture) (DD 25).

NLS 18 ; Création de créature artificielle, cacophonie, peau de pierre, quête, le lanceur de sorts doit être de niveau 18 au moins ; Prix 170 000 po ; Coût 90 000 po + 6 400 PX.



# BOISEUX

**Plante de taille M**

**Dés de vie :** 8d8+24 (60 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 6 m

**Classe d'armure :** 17 (+1 Dex, +4 naturelle, +2 écu en bois), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +6/+9

**Attaque :** gourdin (+9 corps à corps, 1d6+3) ; ou gourdin (+7 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** gourdin (+9/+4 corps à corps, 1d6+3) ; ou gourdin (+7 distance, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** *distorsion du bois*

**Particularités :** traits des plantes, vision nocturne, *voyage par les arbres*, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +9, Vol +3

**Caractéristiques :** For 17, Dex 12, Con 16, Int 7, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +7\*, Équilibre +5, Escalade +9, Perception auditive +3, Survie +4

**Dons :** Discret, Pistage, Réflexes éclairés, Vigilance

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou colonie (3-6)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** biens précieux normaux, objets normaux

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +3

*Cet humanoïde étrange porte un écu en bois et un gourdin dont il semble prêt à faire usage. Ses petits yeux noirs, situés au beau milieu de son visage, vous lancent un regard mauvais. Son corps est recouvert d'écorce et de muscles et une couronne de branches surmonte son crâne.*



Boiseurs

Les boiseurs sont des créatures végétales

territoriales et brutales, qui ne sont pas sans rappeler les sylvaniens. Leur corps ressemble à celui d'un humanoïde très musclé, mais il est entièrement composé de bois recouvert d'écorce. Leurs mains sont pourvues de doigts noueux semblables à de grosses brindilles et leurs pieds sont des masses de racines noirâtres.

Le boiseur a le pouvoir d'entrer dans les arbres comme le font les dryades, mais il peut également s'en servir pour se téléporter entre les arbres. Cette similitude avec le pouvoir des dryades en pousse certains à croire que les boiseurs sont en réalité les mâles de cette race, mais il s'agit bel et bien de plantes, qui se reproduisent au moyen de graines, comme les sylvaniens.

Les boiseurs doivent se défaire de leurs possessions quand ils passent d'un arbre à un autre. Quand ils viennent à bout d'un adversaire, ils ramassent généralement les objets utiles et les cachent dans un tronc creux ou sous une souche. Bien que leur intelligence soit limitée, les boiseurs ont une très bonne mémoire et se souviennent parfaitement de leurs caches, ce qui leur permet de s'équiper avec les objets les plus utiles quand ils remarquent des intrus.

Ces caches sont généralement protégées par une épaisse porte en bois que la créature ouvre et ferme en usant de *distorsion du bois*.

Du reste, ce pouvoir permet aux boiseurs de déformer le bois mort et les objets en bois. Ainsi, une forêt occupée par une telle créature témoigne souvent des utilisations répétées de ce pouvoir. Le boiseur mesure 1,80 mètre pour un poids de 150 kilos.

Les boiseurs parlent une forme rudimentaire de sylvestre.

## COMBAT

Les boiseurs s'en prennent à toutes les créatures qui ne sont pas originaires de leur forêt. Ils chargent leurs adversaires en usant du pouvoir de voyage par les arbres pour parcourir plus vite la distance qui les sépare d'eux. Une fois les armes en bois de leurs ennemis déformées et quelques coups échangés, ils prennent la fuite et voient si les intrus s'en vont.

**Distorsion du bois (Mag).** Le boiseur peut user de *distorsion du bois*, comme le sort, à volonté. Les objets tenus ou portés peuvent éviter l'effet en réussissant un jet de Volonté (DD 13). En cas de réussite, le boiseur peut néanmoins réutiliser son pouvoir dès le round suivant. Niveau 8 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse.

**Voyage par les arbres (Sur).** Le boiseur peut entrer dans un arbre vivant au prix d'une action libre et ressortir par un autre arbre vivant situé dans un rayon de 18 mètres, poursuivant ainsi son chemin sans tenir compte de la distance qui a été franchie. Un boiseur usant de ce type de déplacement peut courir ou charger au travers des arbres s'il évolue en ligne droite.

La circonférence des arbres d'entrée et de sortie doit être supérieure ou égale à celle du monstre. Ce dernier ne peut pas emmener de créatures ou d'objets qui ne soient pas constitués de matière végétale. Le boiseur peut sortir de l'arbre dans la direction de son choix et depuis n'importe quelle partie de celui-ci, du moins si la circonférence le lui permet encore.

Le boiseur peut rester au sein de l'arbre aussi longtemps qu'il le souhaite. Il a alors conscience du monde qui l'entoure et sait automatiquement quels sont les arbres vivants à la circonférence adéquate qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres. Si l'arbre dans lequel se trouve le boiseur est abattu, brûlé ou tué, le monstre meurt également.

Ce pouvoir est utilisable à volonté. Il s'agit d'un effet de téléportation.

**Compétences.** Le boiseur bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion et Équilibre. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

\* Dans les régions boisées, il bénéficie enfin d'un bonus supplémentaire de +4 aux tests de Discrétion.

## BOISEUX ET NIVEAUX DE CLASSE

La classe de prédilection des boiseurs est rôdeur, mais la plupart des leaders de cette race sont des druides. Beaucoup de rôdeurs boiseurs prennent les elfes pour ennemis jurés en raison de leurs nombreuses rencontres avec ceux-ci dans les forêts.

## LES BOISEUX D'ÉBERRON

Des boiseurs hantent les vénérables forêts des confins d'Eldyn. Ils traînent souvent dans le sillage de sylvaniens et élisent domicile près de vieilles ruines.



# BROUSSAILLES ÉCRASANTES

Plante (extraplanaire) de taille C

Dés de vie : 31d8+248 (387 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 21 (-8 taille, +19 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +23/+51

Attaque : coup (+27 corps à corps, 2d8+18)

Attaque à outrance : coup (+27 corps à corps, 2d8+18)

Espace occupé/allonge : 9 m/9 m

Attaques spéciales : mal vert, piétinement (2d8+18), ramassage

Particularités : aéré, traits des plantes, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +25, Vol +10

Caractéristiques : For 35, Dex 10, Con 26, Int —, Sag 11, Cha 10

Compétences : —

Dons : —

Environnement : Profondeurs Tartaréennes de Carcères

Organisation sociale : solitaire ou amas (2-4)

Facteur de puissance : 17

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 32-62 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

*Une énorme boule de lianes, de la taille d'une maison, roule vers vous.*

Ces monstrueuses créatures végétales apparemment constituées d'amarante dévalent les plaines écarlates de Cathrys, la deuxième strate de Carcères. Souvent, elles font plus de 10 mètres de diamètre pour un poids de 20 tonnes.

## COMBAT

Les broussailles écrasantes n'ont qu'un objectif : rouler sur tout ce qu'elles voient et tuer. Heureusement, ce type de créature est rarement consciencieux dans son travail, si bien qu'il lui arrive de rouler sur un obstacle sans vraiment se soucier de son sort par la suite. Ainsi, il n'est pas rare qu'un tel monstre passe sur un campement sans même s'arrêter.

**Mal vert (Sur).** Les broussailles écrasantes sont entourées d'un nuage de spores d'un rayon de 9 mètres. Les spores agissent sur le même principe qu'un poison inhalé (Vigueur, DD 33) ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force et 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 37), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Ramassage (Ext).** Toute créature piétinée par des broussailles écrasantes court le risque d'être happée et emportée par le monstre. Ce dernier peut entamer une lutte sur-le-champ (action libre) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il emporte la victime avec lui.

Des broussailles écrasantes peuvent ainsi ramasser jusqu'à 2 créatures de taille TG, 8 de taille G, 32 de taille M, 128 de taille P ou 512 de taille TP ou inférieure.

Une créature emportée par ce monstre est agrippée.

**Aéré (Ext).** Les broussailles écrasantes ne cessent jamais de rouler et leur anatomie est constituée de plantes de taille relativement réduite, si bien qu'elles abritent de nombreux vides et qu'il est difficile de savoir où la frapper. Les attaques perforantes

à distance et au corps à corps qui les visent ont 20 % de chances de les rater. Le coup ou le projectile peut donc traverser le monstre sans lui infliger de dégâts. Même un effet de *vision lucide* ne permet pas de déterminer où et comment frapper cette créature.

## LES BROUSSAILLES ÉCRASANTES D'ÉBERRON

Sur Éberron, les broussailles écrasantes ne sont pas des plantes extraplanares (elles perdent donc ce sous-type). Elles représentent un réel danger pour les individus suffisamment courageux, idiots ou insensés qui s'aventurent sur les terres du Deuil. Créées pour affaiblir les troupes adverses à l'aide du mal vert, elles ont servi d'unités avancées lors de la Dernière Guerre. Aujourd'hui, elles errent sans but dans cette région dévastée.

## LES BROUSSAILLES ÉCRASANTES DE FAERÛN

Dans les Royaumes Oubliés, les broussailles écrasantes parcourent les Landes de la Malédiction et du Désespoir. Il est rare que ces créatures se frayent un chemin vers d'autres plans, mais cela arrive parfois.



*Broussailles écrasantes*



## CHANGELIN

*Cet humanoïde étrange a la peau gris clair, une chevelure clairsemée et des yeux blancs. Vous lui devinez un semblant de nez et de bouche, mais son visage est dénué d'expression. Ses membres sont fins et légèrement disproportionnés, mais il se déplace avec grâce.*

Les changelins sont de subtils métamorphes capables de voiler leur apparence. Nés de l'union de doppelgangers et d'humains, ils ont fini par devenir une race à part entière. Ils ne possèdent pas tous les pouvoirs de changement de forme des doppelgangers, mais ils sont à même de jouir de déguisements efficaces, et ce à volonté. Ce pouvoir en fait de fantastiques espions et criminels, beaucoup n'hésitant pas à exploiter le potentiel que la nature leur a offert.

En général, les changelins se montrent prudents et circonspects, ne prenant de risques que si les chances sont de leur côté ou si la récompense en vaut la peine. Ils apprécient tous les aspects raffinés de la vie et prennent un grand plaisir à vivre dans le confort. Ils évitent toute confrontation directe, préférant de loin frapper leur adversaire sournoisement avant de battre en retraite. Ils se montrent de bonne compagnie mais n'ont pas leur pareil pour soutirer des informations à leurs protagonistes sans que ceux-ci s'en aperçoivent.

Les changelins ressemblent davantage aux doppelgangers qu'aux humains. Tous sont de taille M et mesurent habituellement entre 1,50 m et 1,80 m. Cependant, contrairement aux véritables doppelgangers, ils ont un sexe sous leur forme naturelle, même s'il leur est possible d'adopter l'apparence de leur choix. Ils parlent le commun, mais beaucoup apprennent d'autres langues pour diversifier leur répertoire de déguisements et d'identités.

Les elfes et les humains se méfient grandement des changelins. Toutefois, beaucoup font affaire avec eux. De leur côté, les nains n'ont pas la patience de supporter leurs manières trompeuses. Enfin, les gnomes et les halfelins aiment opposer leur intelligence à la leur, même s'il leur arrive d'être rivaux dans certains domaines plus ou moins douteux.

### COMBAT

Les changelins n'aiment pas se battre, préférant de loin intimider ou duper leurs adversaires. Quand il leur faut prendre les armes, ils combattent sur la défensive tout en évaluant leurs chances de l'emporter. Ils n'ont pas honte de prendre leurs jambes à leur cou si la situation tourne en leur défaveur.

### ESPION CHANGELIN

Les espions changelins ont un penchant pour les transactions véreuses. La plupart sont des roublards de bas niveau ou de niveau intermédiaire qui travaillent pour une guilde locale ou un employeur anonyme. Ils usent de déguisements, de discrétion et de paroles mielleuses pour dissimuler leurs activités et leurs motivations réelles.

### Combat

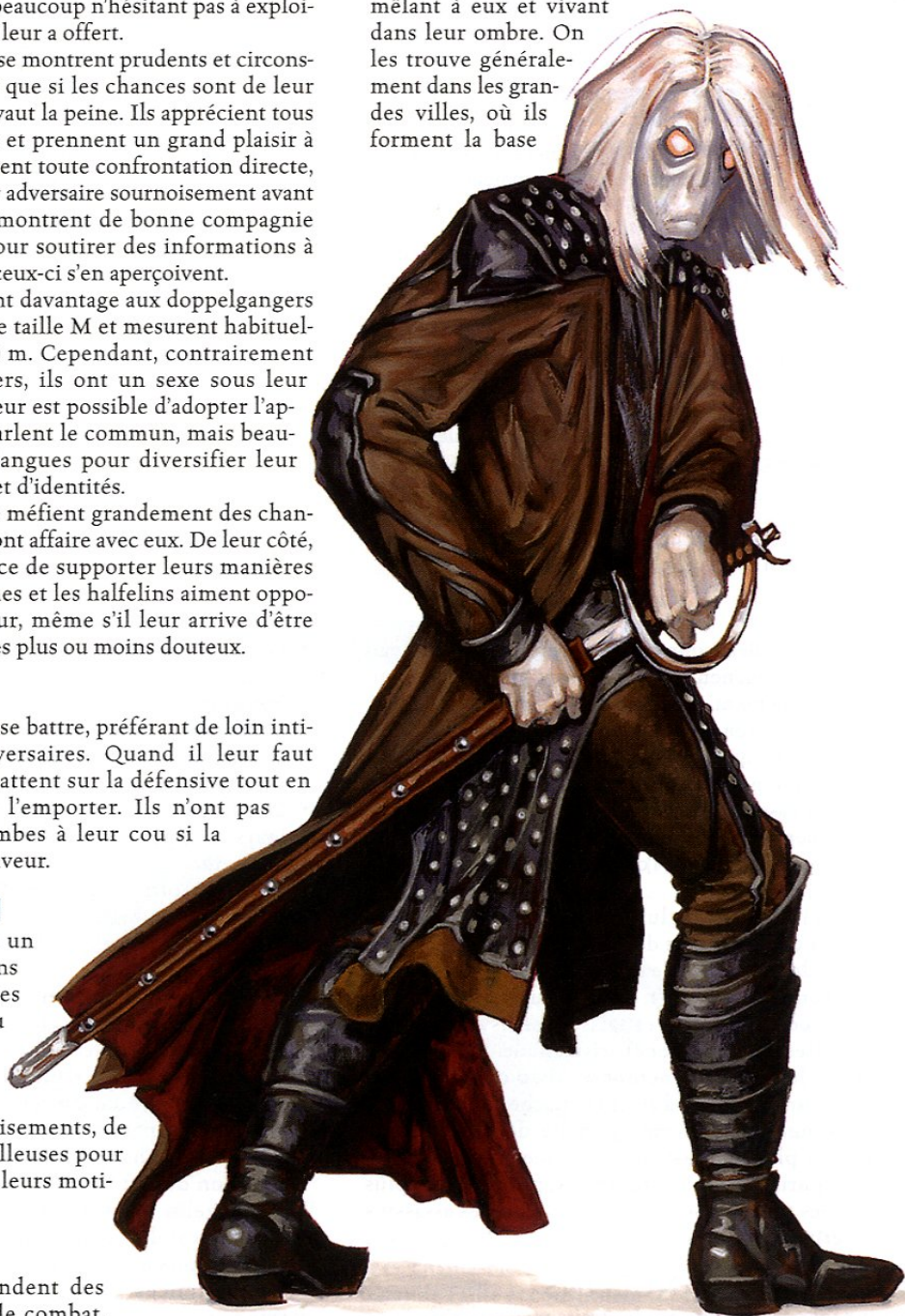
Les espions changelins vendent des renseignements et évitent le combat, sauf s'ils sont entourés d'alliés de taille. Certains profitent de leur charisme

naturel pour prendre la tête de petits groupes d'hommes d'armes changelins encapuchonnés, comptant ainsi sur leurs sbires pour prendre leurs adversaires en tenaille et leur offrir l'occasion de porter des attaques sournoises.

**Attaque sournoise (Ext).** L'espion changelin est capable de porter des attaques sournoises sur le même principe qu'un roublard, infligeant 2d6 points de dégâts supplémentaires si son adversaire est privé de son bonus de Dextérité ou s'il le prend en tenaille.

### LA SOCIÉTÉ DES CHANGELINS

Les changelins ne bâtissent pas leurs propres cités mais vivent parmi les humains, les gobelinoïdes et autres humanoïdes, se mêlant à eux et vivant dans leur ombre. On les trouve généralement dans les grandes villes, où ils forment la base



*Changelin*



	Changelin, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (métamorphe) de taille M	Espion changelin, roublard de niveau 3 Humanoïde (métamorphe) de taille M
Dés de vie :	1d8+1 (5 pv)	3d6 (13 pv)
Initiative :	+1	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	14 (+1 Dex, +4 armure de cuir cloutée), contact 11, pris au dépourvu 13	17 (+2 Dex, +5 chemise de mailles +1), contact 12, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte :	+1/+0	+2/+1
Attaque :	raprière (+2 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)	raprière de maître (+5 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20)
Attaque à outrance :	raprière (+2 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)	raprière de maître (+5 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	attaque sournoise (+2d6)
Particularités :	change-forme mineur, traits des changelins	change-forme mineur, esquive totale, sens des pièges (+1), recherche des pièges, traits des changelins
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +3, Vol -1	Réf +5, Vig +1, Vol +2
Caractéristiques :	For 8, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 11	For 8, Dex 14, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 15
Compétences :	Bluff +2, Déguisement +0*, Détection +1, Intimidation +2, Psychologie +2, Saut +0	Acrobaties +7, Bluff +10, Déguisement +8* (+10 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +7, Diplomatie +6, Discrétion +7, Équilibre +3, Fouille +7, Intimidation +6, Psychologie +10, Renseignements +8, Saut +0
Dons :	Attaque en finesse	Attaque en finesse, Science de l'initiative
Environnement :	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire, groupe (2-4 plus 1 chef de niveau 3) ou clan (10-60 plus 30 % de non-combattants, 1 chef de niveau 3 pour 10 adultes, 2 anciens de niveau 5 et 1 chef de clan de niveau 7)	solitaire ou groupe (1 plus 2-4 hommes d'armes changelins)
Facteur de puissance :	1/2	3
Trésor :	normal	normal (inclut raprière de maître et chemise de mailles +1)
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+0	+0

du milieu du crime. Beaucoup trouvent cependant un travail respectable et se tournent vers une carrière de bateleur, d'agent du gouvernement et parfois d'aventurier. Néanmoins, il est rare qu'ils se rassemblent en larges groupes. Un « clan » de changelins est en quelque sorte une association réunie à des fins de protection mutuelle et non une famille. Les chefs gouvernent avec l'assentiment du clan, les positions d'autorité changeant fréquemment de mains. Les chefs assurent le maintien de l'ordre et contribuent à l'organisation du clan dans un but commun.

Un clan de changelins inclut 30 % de non-combattants, principalement des enfants et des personnes âgées, qui sont la raison d'être de l'existence de la communauté. Les changelins sans personnes à charge n'ont habituellement pas de raisons de s'associer à un clan et agissent seuls ou en petits groupes organisés par un leader charismatique.

Nombre de changelins vénèrent un dieu connu sous le nom du Voyageur. Beaucoup d'autres s'attachent à une philosophie personnelle de la forme parfaite dans laquelle la transformation physique est une pratique spirituelle qui symbolise la purification. Cette philosophie est des plus hétérodoxes, les rangs de ses adeptes incluant des assassins comme de véritables saints.

## PERSONNAGES CHANGELINS

Les personnages changelins ont les traits raciaux suivants :

- Taille M.

- La vitesse de déplacement de base au sol d'un changelin est de 9 mètres.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de sommeil.
- Bonus racial de +2 aux tests de Bluff, Intimidation et Psychologie.
- *Linguiste-né*. Les changelins ajoutent Langue à la liste de leurs compétences de classe, quelle que soit cette dernière.
- *Langues*. D'office : commun. Supplémentaires : aérien, elfe, géant, gnome, halfelin, nain et terreux.
- *Classe de prédilection*. Roublard.

**Change-forme mineur (Sur)**. Les changelins ont le pouvoir de modifier leur apparence comme s'ils usaient d'un sort de *déguisement* affectant leur corps mais pas leurs possessions. Il ne s'agit pas d'une illusion mais d'une altération physique mineure qui affecte les traits du visage, la couleur et la texture de la peau ainsi que la taille, dans les limites fixées par le sort. Un changelin peut utiliser ce pouvoir à volonté, l'altération durant jusqu'au changement de forme suivant. Un changelin recouvre sa forme naturelle s'il est tué. En outre, un sort de *vision lucide* dévoile celle-ci. On utilise ce pouvoir au prix d'une action complexe.

**Compétences**. \* Quand il use du pouvoir de change-forme mineur, le changelin bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement.



## CHANTE-PIERRE

**Aberration (Terre) de taille G**

**Dés de vie :** 9d8+36 (76 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 6 m, escalade 6 m

**Classe d'armure :** 21 (-1 taille, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +6/+15

**Attaque :** morsure (+10 corps à corps, 2d6+5 plus venin)

**Attaque à outrance :** morsure (+10 corps à corps, 2d6+5 plus venin) et 6 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** cri fracassant, pouvoirs magiques, venin

**Particularités :** réduction des dégâts (5/magie) vision dans le noir (36 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +7, Vol +6

**Caractéristiques :** For 20, Dex 10, Con 18, Int 16, Sag 10, Cha 18

**Compétences :** Escalade +25, Perception auditive +12, Représentation (chant) +12, Survie +12

**Dons :** Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Course

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire, chorale (2-4) ou chœur (5-11)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 10-14 DV (taille G), 15-18 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette espèce de scorpion se déplace sur une douzaine de pattes et est recouverte d'une brillante carapace d'obsidienne. Sa queue est pourvue d'une ouverture qui ressemble fort à la gueule d'une lamproie.*

Le chante-pierre est une créature aussi horrible qu'étrange composée de pierre souple. Il ressemble vaguement à un scorpion présentant un large corps plat recouvert d'écaillés épaisses. Il se déplace à l'aide de longues pattes arachnéennes pourvues de griffes de cristal capables de percer la roche. La face de ce monstre prend la forme de six longues griffes montées sur d'épais membres segmentés. La « queue » de la créature est un long pédoncule de pierre noire et flexible qui s'achève par une gueule de lamproie entourée de cinq crochets.

Bien qu'on les prenne souvent à tort pour des Extérieurs du plan élémentaire de la Terre, les chante-pierres sont originaires du plan Matériel. Ils exercent un grand contrôle sur la terre et chantent des mélodies obsédantes et retentissantes que l'on confond parfois avec le bruit que fait le vent quand il souffle sur les terres désolées.

Les chante-pierres sont relativement intelligents. Ce sont de grands amateurs de musique, si bien qu'un artiste doué pourra

atténuer leur courroux en déployant des trésors de talent. Cela revient à tenter d'influencer la créature à l'aide de la compétence Diplomatie, si ce n'est que le personnage effectue un test de Représentation (chant) à la place.

Les chante-pierres adorent incarcérer les créatures intelligentes dans des enveloppes de pierre, ne laissant dépasser que leur tête pour qu'elles n'aient d'autre choix que d'écouter leurs chants. Du reste, ces monstres fondent parfois sur des villages pour capturer un « public » qu'ils emmènent ensuite dans leur antre. En général, les malheureux sont empoisonnés et dévorés une fois la représentation terminée.

Les chante-pierres se nourrissent de matière organique fossilisée. S'il leur est possible de dévorer des fossiles naturels, ils tirent habituellement les éléments nutritifs qui leur sont nécessaires en empoisonnant des créatures vivantes puis en dévorant la forme calcifiée de leurs victimes. Ces monstres font 3,60 mètres de long et pèsent 1,5 tonne.

Les chante-pierres parlent leur propre langue.

### COMBAT

Les chante-pierres chantent toujours lors d'un combat. Bien que les sons émis puissent d'une certaine façon dérouter leurs adversaires, ils n'ont pas d'effet en termes de jeu. Le style de combat de ces monstres est grandiloquent et ils utilisent souvent d'Attaque en puissance pour accroître l'efficacité de leur assaut.

**Cri fracassant (Sur).** Une fois tous les 5 rounds, le chante-pierre peut produire un cri perçant en guise d'attaque. Ce hurlement génère un cône de son susceptible de viser une créature située dans un rayon de 18 mètres. Le monstre effectue un test de Représentation (chant), le DD étant égal à la CA au contact de la cible. En cas de succès, l'attaque inflige 12d6 points de dégâts non-létaux et la victime est étourdie pendant 1d6 rounds (Vigueur, DD 18, annule l'étourdissement). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Pouvoirs magiques.** Façonnage de la pierre et fusion dans la pierre, 3 fois/jour ; mur de pierre (DD 19), 1 fois/jour. Contrairement aux pouvoirs magiques habituels, ceux-ci sont pourvus de composantes verbales (le monstre doit tout simplement chanter). Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 18), dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité.

Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Une créature dont la Dextérité tombe à 0 est fossilisée. Transmutation de la pierre en chair permet d'annuler cet effet.

**Compétences.**

Le chante-pierre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade.

Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.



Chante-pierre

### LES CHANTE-PIERRES DE FAERÛN

Les chante-pierres apparaissent le plus souvent près de la Grande Faille et constituent un véritable fléau pour les nains d'or qui y vivent. On en rencontre également jusqu'à Shanatar l'Ancienne, à l'ouest, et jusqu'à la Griffes-Terre, au nord.



# CHÉLICÉRA

## Vermine de taille M

Dés de vie : 12d8+12 (66 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +5 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+2) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, étreinte

Particularités : imitation des sons, immunité contre le son, odorat, traits des vermines, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 14, Dex 19, Con 12, Int —, Sag 13, Cha 12

Compétences : Discrétion +12, Escalade +10, Perception auditive +9

Dons : Attaque en finesse<sup>s</sup>

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : solitaire ou meute (2–8)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 13–16 DV

(taille M), 17–36 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature ressemble à un noir échassier arachnéen de la taille d'un homme. Deux bras grêles pourvus de griffes acérées émergent du corps frêle de ce monstre. Enfin, deux grosses antennes en forme de diapason jaillissent de sa tête.*

La chélicéra est une créature arachnéenne capable de reproduire tous les sons qu'elle entend. Elle constitue un véritable problème dans les villes bâties sous les climats chauds où elle s'installe généralement dans les quartiers insalubres.

La chélicéra est capable de mémoriser et de reproduire les sons. Elle ne comprend aucun langage mais peut dupliquer des mots et des phrases. La créature teste systématiquement les sons qu'elle connaît en quête de ceux qui attirent le plus de proies. Souvent, les plus utiles sont les cris d'anciennes victimes.

Depuis sa tanière, le monstre reproduit certains sons de son répertoire pour attirer ses proies. Qu'un noble guerrier se rue dans le repaire d'une chélicéra pour y sauver un innocent, et il aura rapidement besoin d'aide. Dès qu'une

proie pénètre sur le territoire de la chélicéra, celle-ci passe à l'attaque et prend ensuite soin de laisser le corps exsangue en un autre lieu de la ville. Ses déprédations sont souvent mises sur le compte d'un vampire, mais l'eau bénite et l'ail sont inutiles face à un tel monstre.

La chélicéra mesure près de 1,20 mètre de haut pour un diamètre de 1,50 mètre, mais son corps a tout juste la taille d'un sac à dos rempli. Elle ne pèse pas plus de 25 kilos.

## COMBAT

La chélicéra cherche toujours à tendre une embuscade à son adversaire, bondissant depuis les ombres quand une proie s'approche de son nid. Comme elle est incapable d'évaluer ses chances de succès, elle attaque quel que soit le nombre de ses opposants, quitte à prendre la fuite si la situation tourne en sa défaveur.

**Absorption de sang (Ext).** La chélicéra peut sucer le sang d'une créature vivante en réussissant un test de lutte. Si elle parvient à immobiliser son adversaire, elle lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une absorption permanente de 1d4 points de Constitution à chaque round où elle remporte un test de lutte.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la chélicéra doit toucher à l'aide d'une attaque de griffes. Elle peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle réussit le test de lutte, elle assure sa prise et peut tenter d'immobiliser sa victime au round suivant.

La chélicéra bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte. De plus, elle utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de Force) en situation de lutte.

### Imitation des sons (Ext).

La chélicéra peut imiter les sons qu'elle entend au prix d'une action libre. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que son imaginaire (Volonté, DD 17, dévoile), si ce n'est que le son produit est toujours centré sur la chélicéra.

La tactique préférée de la créature consiste à reproduire des paroles confuses ou des gémissements, ce qui pousse les proies potentielles à s'approcher pour mieux entendre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** La chélicéra bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

## LES CHÉLICÉRAS D'EBERRON

Les chélicéras infestent les pics Hurlants, au nord du Zilargo, où elles se nourrissent de pumas, d'humanoïdes et d'autres prédateurs. Parmi leurs ennemis naturels, on trouve les wivernes, les chimères et les manticores.



Chélicéra



# COLLECTEUR CADAVÉREUX

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 17d10+30 (123 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 29 (-1 taille, +20 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 29

Attaque de base/lutte : +12/+26

Attaque : coup (+22 corps à corps, 4d8+10)

Attaque à outrance : 2 coups (+22 corps à corps, 4d8+10)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : empalement, étreinte, piétinement (4d8+15), souffle

Particularités : immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +8

Caractéristiques : For 31, Dex 10, Con —, Int 5, Sag 16, Cha 14

Compétences : Détection +15, Perception auditive +15

Dons : Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, couple ou escouade (3-5)

Facteur de puissance : 12

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal neutre

Évolution possible : 18-34 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

*Cette imposante créature voûtée constituée de pierre et de métal se penche au-dessus de vous. Ses longs bras recouverts de plaques touchent le sol et flanquent une tête allongée. C'est toutefois son dos qui attire votre attention. En effet, des pointes de diverses tailles, toutes barbelées et recouvertes de sang frais et de lambeaux de chair, jaillissent des plaques de métal qui le recouvrent. Quelques corps sont empalés ici et là, la bouche ouverte comme s'ils poussaient des cris silencieux.*

Les collecteurs cadavéreux furent conçus dans un but très simple. En effet, ceux qui désirent rassembler des cadavres les déploient sur les champs de bataille pour leur ramener des corps. Ces derniers sont généralement utilisés pour recueillir des informations sur les forces adverses, mais également pour alimenter des recherches magiques ou médicales. Cependant, ces monstres sont souvent chargés de réunir des cadavres dans le but de créer des mortsvivants. Cette activité déclenche habituellement des représailles car aucune armée ne souhaite voir ses morts parcourir le pays.

En temps de paix, les collecteurs cadavéreux demeurent généralement inactifs, s'installant en un lieu situé près du site de leur dernière grande bataille et attendant qu'un nouveau maître leur donne ses instructions.

D'autres trouvent un emploi auprès de maîtres qui ne se soucient guère de l'origine des cadavres réunis. Cependant, suivant une logique des plus incongrues, certains ont découvert qu'en déclenchant des conflits, il était facile de trouver du travail. D'autres cessent tout simplement de fonctionner correctement. Sans but, ils ne font plus la différence entre les corps des morts et ceux des vivants, ce qui explique qu'ils collectent chacun sans discernement.

Même voûté, le collecteur cadavéreux mesure près de 3,60 mètres et il pèse dans les 2 tonnes. Il ne parle pas mais comprend généralement une langue connue de son créateur, comme le commun.

## COMBAT

Le collecteur cadavéreux entame généralement les hostilités en recourant à son souffle, puis il se saisit des adversaires paralysés et les empale sur ses pointes pour les achever avant



Collecteur cadavéreux



de passer aux suivants. Si ses adversaires résistent au souffle, il n'hésite pas à agripper et à empaler tous les ennemis situés à portée.

**Empalement (Ext).** Si le collecteur cadavéreux parvient à agripper une créature de taille M ou inférieure, il peut tenter de l'empaler sur ses pointes dorsales en effectuant un test de lutte. Il entreprend alors une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. En cas de réussite, le sujet subit 4d8+15 points de dégâts et est immobilisé. À chaque round, la créature subit 2d8 points de dégâts supplémentaires en raison des mouvements que réalise le monstre.

Le sujet peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 28). En cas de réussite, il se dégage mais subit 2d8 points de dégâts supplémentaires au passage. En cas d'échec, le sujet subit 4d8 points de dégâts et reste immobilisé. Un allié peut néanmoins tenter de dégager un sujet empalé en réussissant un test de Force (DD 20).

Dès lors que le collecteur cadavéreux parvient à empaler sa victime sur ses pointes dorsales, il n'est plus en situation de lutte et peut attaquer d'autres adversaires sans malus. En revanche, il ne peut user d'attaques de coup contre les opposants empalés. Les créatures qui se dégagent des pointes sont ses cibles prioritaires. En général, il s'en prend à elles jusqu'à ce qu'il parvienne à les capturer et à les empaler de nouveau.

Les pointes dorsales du monstre peuvent accueillir jusqu'à 4 créatures de taille M, 16 créatures de taille P ou 64 créatures de taille TP. Les créatures de taille inférieure sont trop petites pour être empalées, mais le monstre peut leur infliger 4d8+15 points de dégâts en les broyant contre ses pointes s'il réussit un test de lutte après les avoir agrippées.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le collecteur cadavéreux doit toucher à l'aide d'une attaque de coup. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il réussit le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'empaler sa victime au round suivant.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 28), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Souffle (Sur).** Cône de 9 mètres de long, 1 fois tous les 1d4 rounds, gaz paralysant, Réflexes (DD 18), annule. La durée de la paralysie est de 1 minute. Cependant, l'effet est annulé avant si le sujet subit des dégâts létaux. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Immunité contre la magie (Ext).** À l'instar des golems, les collecteurs cadavéreux résistent particulièrement bien à la magie, mais cette immunité prend une forme différente dans leur cas.

Le collecteur cadavéreux est immunisé contre les sorts et pouvoirs magiques auxquels s'applique la résistance à la magie. De plus, les sorts de 3<sup>e</sup> niveau ou moins qui visent le monstre ricochent automatiquement vers leur auteur, comme si le collecteur bénéficiait d'un effet de *renvoi des sorts* imbattable. Cet effet ne saurait être dissipé ou réprimé, si ce n'est contre les dégâts d'électricité (cf. ci-dessous). Les sorts qui infligent des dégâts de corrosion ou qui altèrent la pierre pénètrent l'immunité contre la magie. Enfin, certains sorts et effets fonctionnent différemment contre ce monstre.

Une attaque magique qui inflige des dégâts de son ralentit le collecteur cadavéreux (comme un sort de *lenteur*) pendant 3 rounds, sans jet de sauvegarde. Les sorts de son de 3<sup>e</sup> niveau ou moins sont absorbés par le collecteur et ne sont pas renvoyés.

Une attaque magique qui inflige des dégâts d'électricité est absorbée et non réfléchi. Une telle attaque annule tout effet

de *lenteur* qui affecte le monstre et lui rend 1d6 points de vie par tranche de 6 points de dégâts qu'elle est censée infliger. Si la quantité de soins dépasse le total de points de vie habituel du collecteur, celui-ci gagne des points de vie temporaires.

Enfin, le collecteur cadavéreux est affecté par les attaques de corrosion. De plus, les attaques magiques qui modifient la nature de la pierre, comme *transmutation de la pierre en boue*, infligent au monstre 1d6 points de dégâts par niveau de sort.

## COLLECTEUR CADAVÉREUX SUPRÊME

**Créature artificielle de taille TG**

**Dés de vie :** 35d10+40 (232 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 30 (-2 taille, -1 Dex, +23 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 30

**Attaque de base/lutte :** +26/+48

**Attaque :** coup (+39 corps à corps, 6d8+14)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+39 corps à corps, 6d8+14)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** empalement, étreinte, piétinement (6d8+21), souffle

**Particularités :** immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +13, Vol +14

**Caractéristiques :** For 39, Dex 8, Con —, Int 5, Sag 16, Cha 14

**Compétences :** Détection +24, Perception auditive +24

**Dons :** Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de l'initiative, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou escouade (3-5)

**Facteur de puissance :** 17

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Évolution possible :** 36-60 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Créature artificielle des plus impressionnantes, le collecteur cadavéreux suprême est plus robuste encore que son petit cousin. Il mesure 9 mètres pour un poids de 15 tonnes.

### Combat

En plus des techniques communes à tous les collecteurs cadavéreux, ce monstre recourt à la bousculade, au renversement et au piétinement pour séparer ses adversaires et en faire de la purée.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 41), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Souffle (Sur).** Cône de 9 mètres de long, 1 fois tous les 1d4 rounds, gaz paralysant, Réflexes (DD 27), annule. La durée de la paralysie est de 1 minute. Cependant, l'effet est annulé avant si le sujet subit des dégâts létaux. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## LES COLLECTEURS CADAVÉREUX D'EBERRON

Les collecteurs cadavéreux évoluent sur les champs de bataille des terres du Deuil.



## COUVAIN

**Créature magique de taille TG**

**Dés de vie :** 22d10+154 (275 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 25 (-2 taille, +3 Dex, +14 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +22/+37

**Attaque :** griffes (+27 corps à corps, 1d8+7)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+27 corps à corps, 1d8+7) et morsure (+25 corps à corps, 2d6+3 plus venin)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** bond, étreinte, éventration (2d8+10), nuée de larves, pattes arrière, terreur

**Particularités :** esquive totale, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (5/-), résistance à la magie (26), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +18, Vig +22, Vol +12

**Caractéristiques :** For 25, Dex 17, Con 25, Int 6, Sag 16, Cha 8

**Compétences :** Détection +14, Perception auditive +14, Saut +26 (+30 pour les sauts en longueur)

**Dons :** Attaques multiples, Course, Esquive, Réflexes surhumains, Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

**Environnement :** plaines chaudes

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 16

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 23–31 DV (taille TG), 32–44 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature ressemble à un énorme scarabée à la carapace constituée de centaines de plaques de chitine. Son corps noirâtre luit d'une irisation commune à certains insectes, mais elle possède des yeux de chat. Chacune de ses pattes est pourvue de longues griffes et de grosses mandibules semblent jaillir de sa gueule.*

Les couvains sont de terrifiantes créatures insectoïdes dont les yeux brillent d'une lueur d'intelligence. À l'instar des arachnophages, ce sont des chasseurs solitaires qui se reproduisent de bien sinistre manière.

Les couvains sont ainsi nommés car ils gardent leurs petits sur le dos, ne les libérant que pour se nourrir ou en cas de stress. Les larves de couvain n'ont tout d'abord rien de leur parent, mais elles finissent par lui ressembler au bout de quelques mois.

Les couvains sont asexués et libérer leurs larves au cœur du danger fait partie de leur cycle de reproduction. En effet, celles-ci ne grandissent pas tant qu'elles restent avec leur parent, ce qui explique que celui-ci n'hésite à leur faire prendre des risques. En effet, une nuée de larves qui subit des dégâts et arrive à se disperser assure au couvain que la génération à venir sera forte.

*Couvain et nuée de larves*

JAMES  
ZHANG  
4.15.04



Les couvains sont des carnivores qui considèrent toutes les créatures vivantes comme de la nourriture. Intrépides et puissants, ils s'en prennent courageusement à des proies de toutes tailles, ce qui inclut dragons et géants.

En raison de leur nature belliqueuse, peu de créatures entretiennent des relations pacifiques avec des couvains, même si certaines trouvent en eux de redoutables gardiens en dissimulant dans leur carapace de petits objets. Le couvain moyen mesure 9 mètres de long et pèse 12 tonnes.

Bien qu'ils soient suffisamment intelligents pour connaître un langage, les couvains ne parlent et ne comprennent une langue que si on la leur apprend.

## COMBAT

Le couvain charge un adversaire et lui bondit dessus, puis il en griffe un second. Il s'en prend d'abord aux ennemis situés à portée puis charge ses larves d'attaquer les proies qui se trouvent à l'écart.

**Bond (Ext).** Si le couvain charge, il peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut quatre coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le couvain doit toucher à l'aide de son attaque de morsure. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il réussit le test de lutte, il assure sa prise.

**Éventration (Ext).** Si le couvain réussit une attaque de morsure ou de griffes et au moins une attaque de pattes arrière, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d8+10 points de dégâts.

**Nuée de larves (Ext).** Au prix d'une action complexe, le couvain peut soulever les plaques de chitine qui lui recouvrent le dos et libérer une nuée de larves. Cette dernière peut agir sur-le-champ. Par contre, le couvain subit un malus de -5 à la CA jusqu'à son action suivante. Les couvains sont immunisés contre les attaques de nuée et de distraction de ces créatures. Le monstre peut rappeler sa nuée de larves au prix d'une action libre, mais il lui faut entreprendre une action complexe pour les intégrer à sa carapace, durant laquelle il subit un malus de -5 à la CA. Le fait de libérer ou de réintégrer la nuée provoque des attaques d'opportunité.

Le couvain ne peut garder qu'une seule nuée de larves sur le dos. Si celle-ci est blessée au point de se disperser, le monstre donne naissance à une nouvelle fournée de larves en 1 mois. S'il ne l'a pas déjà fait, le couvain libère sa nuée de larves au moment de sa mort.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +25, dégâts 1d8+3. Un couvain a droit à quatre attaques de pattes arrière, ce qui lui confère quatre attaques de griffes supplémentaires quand il bondit ou commence un round en situation de lutte.

**Terreur (Sur).** Une créature qui voit un couvain éventrer un adversaire ou relâcher sa nuée de larves doit réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine d'être effrayée pendant 1d10 rounds et secouée pendant 1 heure. En cas de succès, la cible est simplement secouée pendant 1d4 rounds et immunisée contre le pouvoir de terreur de ce couvain pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Esquive totale (Ext).** Si le couvain est exposé à un effet autorisant habituellement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit pas de dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde.

## NUÉE DE LARVES DE COUVAIN

Créature magique (nuée) de taille TP

Dés de vie : 22d10+50 (171 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 9 m (bonne)

Classe d'armure : 21 (+2 taille, +7 Dex, +2 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +22/—

Attaque : nuée (5d6)

Attaque à outrance : nuée (5d6)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction

Particularités : demi-dégâts contre les armes tranchantes et perforantes, esquive totale, guérison accélérée (1), réduction des dégâts (1/—), résistance à la magie (22), traits des nuées, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +22, Vig +17, Vol +12

Caractéristiques : For 1, Dex 25, Con 14, Int 3, Sag 16, Cha 8

Compétences : Détection +15, Perception auditive +15, Saut -4 (+0 pour les sauts en longueur)

Dons : Course, Esquive, Réflexes surhumains, Robustesse (x2), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

*Alors que vous observez la créature, vous remarquez que les plaques de chitine qui lui recouvrent le dos s'ouvrent lentement, révélant des cavités emplies de mucus et les formes frétilantes de vers géants aux ailes de guêpe. Soudain, des dizaines de larves ailées de près de 45 centimètres de long jaillissent de ces poches et prennent leur envol. Une fois libérées de la carapace, vous voyez que leur corps charnu et blanchâtre est cerclé de chitine brune.*

Les larves de couvain ne grandissent pas tant qu'elles vivent aux côtés de leur parent, mais elles jouissent de la protection que celui-ci et la nuée leur confèrent.

Quand une nuée de larves de couvain est dispersée, les larves restantes fuient dans toutes les directions. Une simple larve ne constitue guère une menace et seule une ou deux parviennent alors à survivre aux dangers de la nature pour devenir des adultes. Chaque ver ailé fait dans les 45 centimètres de long pour un poids d'environ 1 kilo.

Les nuées de larves de couvain ne parlent pas.

## Combat

La nuée de larves de couvain cherche à satisfaire son parent quand elle est libérée pour que le couvain lui permette ensuite de rallier les poches de chitine de sa carapace. Elle s'attache généralement à attaquer les ennemis volants que son parent ne peut atteindre et les créatures qui agissent à distance.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante vulnérable aux dégâts de la nuée de larves de couvain et qui commence son tour de jeu dans l'espace occupé de celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 23) sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort dans l'espace d'une nuée. Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences nécessitant patience et concentration. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Esquive totale (Ext).** Si la nuée de larves de couvain est exposée à un effet autorisant habituellement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, elle ne subit pas de dégâts si elle réussit son jet de sauvegarde.



## CRABE DE SIÈGE

*Cet énorme crabe est pourvu de quatre grandes pinces et de six pattes segmentées. Sa carapace d'un bleu vif est recouverte d'étranges runes luisantes et une écoutille ronde apparaît sous son ventre.*

Le crabe de siège est un crustacé titanesque qui a été transformé en machine de guerre amphibie vivante au moyen d'une puissante magie et d'une chirurgie de précision. Les magiciens et les prêtres kuo-toas collaborèrent pour en créer les premiers spécimens, il y a de cela des siècles, mais certains récits font état de guerriers sahuagins et locathahs usant de tels monstres pour fondre sur des communautés du monde de la surface.

Les crabes de siège sont des crabes normaux qui mutent durant des décennies entières. Chacun est lié magiquement à un bandeau de corail dont le porteur contrôle le monstre et peut lui donner des ordres verbaux directs. Le crabe se conforme à ces ordres du mieux de ses capacités, mais contrairement à une créature artificielle, il ne peut recevoir d'instructions soumises à conditions. La créature ne peut donc obéir qu'à des ordres directs et a généralement pour instruction de ne pas bouger si son contrôleur doit s'en éloigner.

Le crabe de siège mesure près de 6 mètres de diamètre, 4,50 mètres de haut et pèse dans les 30 tonnes. Un crabe de siège ne parle pas mais saisit les instructions simples qui lui sont données par le porteur de son bandeau de corail, quelle que soit la langue employée.



Crabe de siège

## COMBAT

Comme le laisse entendre leur nom, les crabes de siège servent à attaquer les cités sous-marines ou côtières. Sur le champ de bataille, celui qui contrôle un tel monstre lui ordonne de se frayer un chemin parmi les rangs des créatures de plus petite taille, ce qui lui permet de détruire rapidement les machines de guerre et les fortifications adverses. Les pinces du crabe de siège viennent aisément à bout des ouvrages de maçonnerie. Une fois l'enceinte d'une ville abattue, le crabe crache les troupes qu'il renferme au sein de la communauté attaquée. Une fois sa mission principale terminée, le crabe se conforme aux ordres suivants de son créateur, qui consistent généralement à poursuivre et à terrasser les troupes défensives situées à vue.

**Constriction (Ext).** Le crabe de siège inflige automatiquement des dégâts de pinces chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le crabe de siège doit toucher un adversaire d'au moins trois catégories de taille de moins que lui à l'aide d'une attaque de pinces. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il établit une prise et peut automatiquement user de constriction lors des rounds suivants. Il peut agripper des adversaires d'une taille supérieure à celle qui est fixée ci-dessus, mais il n'est alors pas à l'abri d'attaques d'opportunité.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 30), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Carapace de force (Sur).** Les runes inscrites sur la carapace d'un crabe de siège projettent un champ de force permanent autour de la créature. Tant que celui-ci est actif, le monstre bénéficie d'un bonus de parade de +10 à la CA, d'un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde et d'une immunité contre les sorts et effets de *projectile magique*. Toutes les créatures situées dans le compartiment du crabe jouissent de ces mêmes avantages en ce qui concerne les attaques venues de l'extérieur du monstre. Les attaques physiques des créatures intangibles ne sauraient franchir la carapace de force. Du reste, ces créatures ne peuvent traverser la carapace du crabe pour pénétrer ou quitter la cavité. Les attaques de pinces du crabe de siège sont considérées comme des effets de force et peuvent toucher les créatures intangibles tant que l'effet de carapace de force est actif.

En fait, la carapace de force est un objet magique intégré au crabe. Une *dissipation de la magie* prenant le crabe de siège pour cible peut la réprimer pendant 1d4 rounds. *Disjonction de Mordenkainen* et autres effets capables de détruire des objets magiques peuvent dissiper à jamais la carapace.

NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, bouclier, mur de force, protection contre les sorts ; Prix 200 000 po ; Coût 100 000 po + 8 000 PX.

**Compartiment étanche (Ext).** L'ensemble des tissus internes d'un crabe de siège sont retirés chirurgicalement et remplacés par un compartiment scellé destiné à des passagers ou à une cargaison. On y accède par le ventre. L'endroit est à la fois étanche et hermétique. Les créatures usant de respiration aquatique peuvent remplir le compartiment d'eau de mer. Celles qui respirent normalement n'ont qu'à laisser l'air y entrer. L'espace correspond à un cube de 3 mètres de côté. Il peut renfermer 1 créature de taille G ou 4 créatures de taille M ou P.

Lorsque l'écouille est ouverte, les créatures situées dans le compartiment bénéficient d'un abri et d'un camouflage vis-à-vis de celles qui se trouvent dehors. Une fois le compartiment scellé, elles jouissent d'un abri total et d'un camouflage total. L'écouille a un diamètre de 3 mètres. Tant qu'elle est ouverte, les occupants du compartiment ont le droit d'effectuer des attaques à distance depuis l'intérieur. Une créature



	Crabe de siège Vermine (aquatique) de taille Gig	Crabe de siège suprême Vermine (aquatique) de taille C
Dés de vie :	20d8+100 (190 pv)	32d8+288 (432 pv)
Initiative :	-2	-2
Vitesse de déplacement :	18 m (12 cases), nage 18 m	18 m (12 cases), nage 18 m
Classe d'armure :	37 (-4 taille, -2 Dex, +23 naturelle, +10 parade), contact 14, pris au dépourvu 37	32 (-8 taille, -2 Dex, +28 naturelle, +10 parade), contact 10, pris au dépourvu 38
Attaque de base/lutte :	+15/+37	+24/+54
Attaque :	pincés (+21 corps à corps, 2d6+10)	pincés (+30 corps à corps, 2d10+14)
Attaque à outrance :	4 pincés (+21 corps à corps, 2d6+10)	4 pincés (+30 corps à corps, 2d10+14)
Espace occupé/allonge :	6 m/4,50 m	9 m/6 m
Attaques spéciales :	constriction (2d6+10), étreinte, piétinement (2d6+15)	constriction (2d10+14), étreinte, piétinement (2d8+21)
Particularités :	amphibie, carapace de force, compartiment étanche, réduction des dégâts (15/adamantium), traits des vermines, vision dans le noir (18 m)	amphibie, carapace de force, compartiment étanche, réduction des dégâts (15/adamantium), traits des vermines, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +12, Vig +25, Vol +14	Réf +16, Vig +35, Vol +18
Caractéristiques :	For 30, Dex 6, Con 21, Int —, Sag 10, Cha 2	For 38, Dex 6, Con 28, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Natation +18	Natation +22
Dons :	Attaque en puissance <sup>S</sup> , Succession d'enchaînements <sup>S</sup>	Attaque en puissance <sup>S</sup> , Succession d'enchaînements <sup>S</sup>
Environnement :	milieux aquatiques chauds	milieux aquatiques chauds
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	14	18
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	21-31 DV (taille Gig), 32-60 DV (taille C)	33-60 DV (taille C)
Ajustement de niveau :	—	—

adjacente à l'écouille peut l'ouvrir ou la refermer au prix d'une action simple.

La mort du crabe de siège ne compromet en rien l'abri ou le camouflage dont bénéficient ses passagers. Cependant, sa destruction s'accompagne généralement d'un affaissement sur le ventre, ce qui risque de coincer les occupants dans le compartiment. Les créatures ainsi piégées doivent donc éventrer la carcasse. La carapace a une solidité de 15 et il faut lui infliger 30 points de dégâts à l'aide d'une arme tranchante.

**Compétences.** Le crabe de siège bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## CRABE DE SIÈGE SUPRÊME

Les crabes de siège suprêmes ont un diamètre de près de 9 mètres, mesurent 6 mètres de haut et pèsent plus de 130 tonnes.

### Combat

Le crabe de siège suprême est simplement une version agrandie du crabe de siège ordinaire.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 40), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Compartiment étanche (Ext).** L'espace correspond à un cube de 3 m × 6 m × 3 m. Il peut renfermer 4 créatures de taille G ou 16 créatures de taille M ou P.

## BANDEAU DE CORAIL

Cet objet en corail est un bandeau que l'on met autour de la tête et qui permet alors de contrôler un crabe de siège précis. Le porteur peut donner des ordres au crustacé si celui-ci se trouve dans un rayon de 36 mètres. Le monstre tente alors de s'y conformer du mieux de ses capacités. En fermant les yeux, le porteur peut également voir au travers des pédoncules oculaires du crabe, ce qui lui permet d'avoir un bon

aperçu du champ de bataille, même s'il est enfermé dans l'abdomen du monstre.

Si le porteur du bandeau se situe dans le compartiment étanche, les sorts qu'il lance (à l'exception des sorts de contact et à portée personnelle) peuvent prendre des adversaires pour cibles comme s'ils avaient le crabe pour point d'origine. Par exemple, un magicien situé dans le compartiment pourra lancer une *nuée de météores* ayant pour point d'origine les pincés du crabe et non sa main. Cela ne nécessite aucune action de la part du crabe.

NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *miracle*, *quête*, *scrutation*, *vermine géante*, niveau 20 de lanceur de sorts divins ; Prix 160 000 po ; Coût 80 000 po + 6 400 po.

## LES CRABES DE SIÈGE D'ÉBERRON

Un magicien géant des tempêtes vivant au plus profond de la mer Tonnante crée régulièrement des crabes de siège. Ces crabes colossaux s'en prennent aux navires qui sillonnent la mer Tonnante, ravagent des kilomètres de côtes du Khorvaire et du Xendrik, et s'attaquent même aux sahuagins des Crocs de Shargon. Un crabe de siège qui attaquait la cité de Cap-Tempête vomit quatre cthuuls avant de disparaître dans la mer. Les monstres furent abattus par les défenseurs de la ville et aucun autre crabe de siège n'a assailli la cité depuis.

## LES CRABES DE SIÈGE DE FAERÛN

Les premiers crabes de siège apparurent pendant la dixième guerre de Serôs, en 720 CV, quand une princesse sahuagine du nom de T'rysskar reçut une vision du dieu Sekolah la poussant à attaquer Myth Nantar. Des groupes d'attaque sahuagins usèrent de crabes de siège pour détruire la ville autant que possible avant d'apparaître pour terrasser les gardiens hommes-poissons et elfes aquatiques. Les sahuagins eurent de nouveau recours à des crabes de siège lors de la douzième guerre de Serôs, principalement pour conserver les villes des hommes-poissons, des shalarins et des elfes aquatiques conquises par leur roi, Iakhovas.



## CRACHE-PESTE

**Mort-vivant de taille TG**

**Dés de vie :** 16d12 (104 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 23 (-2 taille, -1 Dex, +16 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +8/+26

**Attaque :** coup (+16 corps à corps, 1d8+10 plus peste)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+16 corps à corps, 1d8+10 plus peste)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** peste, vomissement de nuée de rats

**Particularités :** réduction des dégâts (10/tranchant), traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +5, Vol +11

**Caractéristiques :** For 31, Dex 9, Con —, Int —, Sag 12, Cha 16

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou couple plus 2d4 nuées de rats

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 17–32 DV (taille TG), 33–48 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

*D'innombrables masses semblent évoluer sous la peau de cette énorme et épouvantable créature humanoïde. Manifestement exsangue, elle a tout l'air d'un cadavre animé.*

Ces morts-vivants dénués d'intelligence passent le plus clair de leur temps à errer, cherchant à tuer les créatures vivantes qui croisent leur route à l'exception des rats et des vermines. Quand un tel monstre parvient aux frontières de la civilisation, il est capable, aidé de sa horde de rats, de décimer une ville entière.

La principale menace que représente le crache-peste est la maladie dévastatrice qu'il porte. Contrairement à beaucoup d'autres, celle-ci se transmet d'un simple contact. Ainsi, les victimes contaminent habituellement tous ceux qui cherchent à leur porter secours. Le crache-peste mesure 6,60 mètres et pèse 10 tonnes.

### COMBAT

Le crache-peste exècre les créatures vivantes et les attaque à vue, s'en prenant sans relâche à l'adversaire le plus proche. Il n'emploie alors ni ruse ni artifice, se contentant de frapper et de cogner. Régulièrement, ou quand il ne peut atteindre son adversaire, il vomit des nuées de rats.

**Peste (Sur).** Maladie surnaturelle ; coup, Vigueur (DD 21), temps d'incubation : 1 minute ; dégâts : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité et de 2d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

La maladie se transmet au contact et ne nécessite pas de blessure.

Contrairement aux maladies ordinaires, la peste poursuit son œuvre jusqu'à ce que la valeur de Constitution

de la victime atteigne 0 (ce qui signifie la mort) ou jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'une guérison des maladies ou de quelque magie similaire (cf. *Maladies*, page 294 du *Guide du Maître*).

Si une créature de taille G ou supérieure meurt en raison de cette maladie, elle devient à son tour un crache-peste en 1d4 jours.

**Vomissement de nuée de rats (Sur).** Au prix d'une action complexe, le crache-peste peut vomir une nuée de rats (cf. page 203 du *Manuel des Monstres*). Ce pouvoir est utilisable 4 fois par jour.

### LES CRACHE-PESTE D'ÉBERRON

Au moins un crache-peste hante les donjons situés sous Sharn. D'autres vivent sur les terres du Deuil et dans les vieilles ruines dhakanes qui parsèment le Khorvaire. Cependant, c'est en Xen'drik qu'ils sont les plus nombreux. Il s'agirait là-bas de cadavres de géants frappés de peste par une malédiction des vieux dragons d'Argonnesse.

### LES CRACHE-PESTE DE FAERÛN

Des crache-peste infestent de leurs nuées de rats des villes comme Port-Ponant, Marsembre et Urmlaspyre. Le fait que la plupart apparaissent sur la côte des Dragons alimente les rumeurs d'un « culte de la peste ». Bien que des aventuriers aient aidé les forces de l'ordre locales de Port-Ponant et d'Urmlaspyre à réduire les populations de rats en éradiquant les crache-peste qui en étaient responsables, rien n'a pu être fait pour l'instant à Marsembre.



*Crache-peste*



## CRÉATURE ASPIRITUELLE

Si les flagelleurs mentaux aiment dévorer les cerveaux de créatures inférieures, ils cherchent également de nouveaux moyens de créer des sbires. Nombre de créatures sont ainsi gardées dans les communautés illithids à des fins de recherche, servant parfois de base pour de nouvelles monstruosités susceptibles de servir les flagelleurs mentaux.

Jadis, les flagelleurs mentaux se livrèrent à des expériences dans le but de créer une nouvelle race de serviteurs, consommant par là même un grand nombre de cerveaux. Lorsqu'un illithid suggéra de garder une partie du cerveau intacte, ne fût-ce que pour préserver les fonctions motrices du corps, la première créature aspirituelle fut conçue. La créature aspirituelle erre donc aux portes de la mort, tirant ses pouvoirs du rituel psionique utilisé pour lui insuffler un semblant de vie.

La création d'une créature aspirituelle nécessite les efforts conjoints de trois illithids, l'un d'eux devant être celui qui a réussi à fixer ses quatre tentacules au cerveau de la victime. Les monstres commencent par dévorer différentes parties du cerveau du sujet jusqu'à ce qu'il ne reste plus que celle qui assure sa motricité. Par les orifices qu'ont creusés les tentacules, on verse dans le crâne une bonne dose d'une matière visqueuse et verdâtre qui est chargée d'énergie psionique. Une fois le crâne de la créature aspirituelle rempli, les flagelleurs mentaux bouchent les quatre trous à l'aide d'un mucus qui se solidifie rapidement. Le sujet est alors prêt à obéir aux ordres abjects de ses maîtres et parfaitement consentant de surcroît.

La créature aspirituelle est douée de capacités de réflexion. Bien qu'elle ait été privée de la quasi-intégralité de son cerveau, la substance psionique qui remplace sa matière grise lui offre des facultés intellectuelles supérieures à celles qu'elle possédait avant sa transformation. La créature est également plus forte, plus rapide et plus résistante. Enfin, et c'est certainement ce qui compte le plus aux yeux des illithids, son apparence n'est en rien modifiée. À l'exception des quatre cicatrices crâniennes, qu'on ne peut rater en cas d'examen minutieux et qui laissent parfois échapper un peu de fluide verdâtre, la créature ne change pas d'un point de vue physique. Ainsi, la créature aspirituelle fait un parfait espion puisqu'elle est capable de s'en retourner à son ancienne vie sans craindre d'être détectée, pouvant ainsi accumuler des renseignements en prévision d'un assaut illithid.

La créature aspirituelle est liée à ses trois maîtres illithids (cf. le pouvoir d'hôte illithid, ci-dessous). Cependant, certaines parviennent à échapper à leurs créateurs. En effet, si les trois flagelleurs mentaux liés à une telle créature sont tués, celle-ci recouvre son libre arbitre tout en conservant ses altérations physiques. De plus, un *miracle* ou un *souhait* formulé avec soin peut libérer une créature aspirituelle de son lien et inverser le processus de transformation. Dans ce cas, les illithids qui lui sont liés ont instantanément conscience de la tentative et font tout pour capturer leur serviteur ou le tuer.

### EXEMPLE DE CRÉATURE ASPIRITUELLE

Dans cet exemple, la créature de base est un torve.

**Torve aspirituel**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+6 (15 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +2/+6 (+10 avec le tentacule)

**Attaque :** hache d'armes (+6 corps à corps, 1d8+6/×3) ; ou tentacule (+6 corps à corps, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** hache d'armes (+6 corps à corps, 1d8+6/×3) et tentacule (+6 corps à corps, 1d6+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (tentacule jusqu'à 3 m)

**Attaques spéciales :** cône de mucus, constriction (1d6+6), étreinte, tentacule conscient

**Particularités :** hôte illithid, immunités, odorat, réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (12), vision aveugle (12 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +2

**Caractéristiques :** For 19, Dex 15, Con 17, Int 12, Sag 8, Cha 4

**Compétences :** Bluff +1, Détection +3, Discrétion +4\*, Escalade +6, Évasion +6, Intimidation +1, Perception auditive +5

**Dons :** Attaques réflexes, Pistage<sup>S</sup>, Vigilance, Vigueur surhumaine



TSAl 2004

*Torve aspirituel*



**Environnement** : souterrains  
**Organisation sociale** : solitaire  
**Facteur de puissance** : 2  
**Trésor** : normal  
**Alignement** : généralement loyal mauvais  
**Évolution possible** : par une classe de personnage  
**Ajustement de niveau** : +5

*Un filet de fluide verdâtre et translucide coule sur le cou de cet humanoïde musclé aux orbites vides.*

Le torve aspirituel sert d'espion dans son enclave d'origine pour ses maîtres illithids.

## Combat

Au combat, le torve aspirituel use de son cône de mucus, tentant de prendre un maximum d'adversaires au sein de l'effet avant d'user de ses armes et de son tentacule.

**Cône de mucus (Sur).** Une fois par jour, le crâne du torve aspirituel peut générer un cône de mucus de 9 mètres de long infligeant 2d6 points de dégâts d'acide (Réflexes, DD 14, 1/2 dégâts). Une créature blessée par cette substance subit un malus de -2 aux jets de Volonté et est étourdie pendant 1d4+1 rounds (Vigueur, DD 14, annule l'étourdissement). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Constriction (Ext).** Le torve aspirituel inflige 1d6+6 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte visant à agripper son adversaire à l'aide de son tentacule.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le torve aspirituel doit réussir une attaque de tentacule contre une créature de taille M ou inférieure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'opportunité. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte effectués à l'aide de son tentacule. S'il remporte le test, il parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Tentacule conscient (Ext).** Le tentacule du torve aspirituel attaque de son propre chef. La créature peut lui ordonner de s'en prendre à une cible précise, mais sa nature psionique lui permet de frapper sans gêner les autres facultés martiales du monstre. Si le torve aspirituel agrippe une créature à l'aide de ce tentacule, il peut s'en prendre à un autre adversaire sans subir de malus si celui-ci se situe dans un rayon de 3 mètres.

**Hôte illithid (Sur).** Les maîtres illithids d'un torve aspirituel savent instantanément si leur esclave subit des dégâts, s'il est hors de portée de leur contrôle ou s'il est la cible d'une forme de magie quelconque.

Au prix d'une action simple, les maîtres peuvent entendre et voir au travers des oreilles et des yeux de leur mignon si celui-ci se trouve dans un rayon de 7,5 kilomètres. L'un des flagelleurs mentaux doit alors se concentrer, mais il reste parfaitement conscient de son environnement et peut se déplacer normalement.

Enfin, l'un des trois maîtres peut tenter de prendre le contrôle du torve aspirituel, à volonté, comme s'il lui jetait *domination universelle* (pas de jet de sauvegarde). Tant qu'il le contrôle ainsi, le flagelleur mental est en mesure de manifester ses facultés psioniques comme si l'esclave en était à l'origine. Les facultés de l'illithid peuvent donc viser ou affecter les créatures situées à portée, dans la ligne de mire ou dans la ligne d'effet de la créature aspirituelle. Par exemple, le flagelleur mental peut user de *changement de plan* pour expédier le torve aspirituel dans un autre plan ou pour se rendre lui-même dans un autre plan.

**Immunités (Ext).** Le torve aspirituel est immunisé contre l'acide, les attaques de regard, les sorts et pouvoirs mentaux

(charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), les effets visuels, les illusions et autres formes d'attaques comptant sur la vue. Il est également immunisé contre les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique et l'absorption d'énergie.

**Compétences.** Les créatures aspirituelles bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Évasion et Intimidation.

\* De plus, leur peau grise les aide à se cacher dans leur milieu d'origine, ce qui leur confère un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion lorsqu'elles évoluent en montagne ou dans un environnement souterrain.

## CRÉATION DE CRÉATURE ASPIRITUELLE

L'archétype acquis « aspirituel » peut être ajouté à n'importe quel aberration, animal, créature magique, dragon, Extérieur, fée, géant, humanoïde ou humanoïde monstrueux vivant de taille TP à TG (appelé ci-après « créature de base »).

La créature aspirituelle conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Classe d'armure.** Le bonus d'armure naturelle augmente de +4 (cumulable avec tout bonus d'armure naturelle de la créature de base).

**Attaques.** La créature aspirituelle gagne une attaque de tentacule. Elle peut donc manifester un tentacule à volonté à partir de la matière psionique que renferme son crâne. Cet appendice ressemble à un énorme tentacule de flagelleur mental. Il jaillit de la tête de la créature aspirituelle et peut attaquer avec une allonge égale à l'allonge habituelle de la créature plus 1,50 mètre.

Si la créature de base est capable d'utiliser des armes, la créature aspirituelle conserve cette capacité. Une créature pourvue d'armes naturelles conserve également celles-ci. Une créature aspirituelle combattant sans armes utilise les attaques naturelles principales de la créature de base ou l'attaque de tentacule si la créature de base ne possède pas d'attaques naturelles. Quand elle a une arme, elle s'en sert généralement.

**Attaque à outrance.** Une créature aspirituelle combattant sans armes utilise les armes naturelles de la créature de base ou son attaque de tentacule si la créature de base ne possède pas d'attaques naturelles. Si elle a une arme, elle s'en sert pour effectuer son attaque à outrance.

**Dégâts.** Une créature aspirituelle gagne une attaque de tentacule. Si la créature de base possède déjà une attaque de tentacule, utilisez tout de même la valeur de dégâts indiquée ci-dessous pour le nouveau tentacule. De plus, une créature aspirituelle gagne le pouvoir d'étreinte à l'aide de son tentacule (cf. *Attaques spéciales*, ci-dessous).

Taille	Dégâts de tentacule
Très petite (TP)	1d3
Petite (P)	1d4
Moyenne (M)	1d6
Grande (G)	1d8
Très grande (TG)	2d6

**Attaques spéciales.** La créature aspirituelle conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne les suivantes.

**Cône de mucus (Sur).** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le crâne d'une créature aspirituelle peut générer un cône de mucus psionique de 9 mètres de long infligeant 1d6 points de dégâts d'acide par dé de vie (jusqu'à un maximum de 20d6). Un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 dés de vie raciaux de la créature aspirituelle + son modificateur de Constitution) permet de réduire les dégâts de moitié. De plus, toute créature blessée par cette substance subit un malus de -2 aux jets de



Volonté et est étourdie pendant 1d4+1 rounds (Vigueur, même DD que ci-dessus, annule l'étourdissement). Le mucus psionique se régénère tout seul en 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Constriction (Ext).** La créature aspirituelle a le pouvoir d'user de constriction si elle remporte un test de lutte. L'un de ses tentacules inflige alors des dégâts dépendant de sa taille (cf. table ci-dessous) auxquels on ajoute son modificateur de Force  $\times 1,5$ .

Taille	Dégâts de constriction
Très petite (TP)	1d3
Petite (P)	1d4
Moyenne (M)	1d6
Grande (G)	1d8
Très grande (TG)	2d6

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la créature aspirituelle doit réussir une attaque de tentacule contre une créature d'une catégorie de taille inférieure ou égale à la sienne. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Elle bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte effectués à l'aide de son tentacule. Si elle remporte le test, elle parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Tentacule conscient (Ext).** Le tentacule d'une créature aspirituelle attaque de son propre chef. La créature peut lui ordonner de s'en prendre à une cible précise, mais sa nature psionique lui permet de frapper sans gêner les autres facultés martiales du monstre. Si la créature aspirituelle agrippe une créature à l'aide de ce tentacule, elle peut s'en prendre à un autre adversaire sans subir de malus si celui-ci se situe dans un rayon égal à son allonge.

**Particularités.** La créature aspirituelle conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

**Hôte illithid (Sur).** Trois flagelleurs mentaux nouent un lien avec leur créature aspirituelle. Une fois cette dernière créée, aucun autre flagelleur mental ne peut développer ce lien. Les maîtres illithids d'une créature aspirituelle savent instantanément si leur esclave subit des dégâts, s'il est hors de portée de leur contrôle ou s'il est la cible d'une forme de magie quelconque.

Au prix d'une action simple, les maîtres peuvent entendre et voir au travers des oreilles et des yeux de leur mignon si celui-ci se trouve dans un rayon de 7,5 kilomètres. L'un des flagelleurs mentaux doit alors se concentrer, mais il reste parfaitement conscient de son environnement et peut se déplacer normalement.

Enfin, l'un des trois maîtres peut tenter de prendre le contrôle de la créature aspirituelle, à volonté, comme s'il lui jetait *domination universelle* (pas de jet de sauvegarde). Tant qu'il la contrôle ainsi, le flagelleur mental est en mesure de manifester ses facultés psioniques comme si l'esclave en était à l'origine. Les facultés de l'illithid peuvent donc viser ou affecter les créatures situées à portée, dans la ligne de mire ou dans la ligne d'effet de la créature aspirituelle. Par exemple, le

flagelleur mental peut user de *changement de plan* pour expédier la créature aspirituelle dans un autre plan ou pour se rendre lui-même dans un autre plan. De même, le maître peut user de *suggestion* contre une cible qu'il voit par le biais des yeux de la créature aspirituelle.

**Immunités (Ext).** La créature aspirituelle est immunisée contre l'acide et les sorts et pouvoirs mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral). Elle est également immunisée contre les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique et l'absorption d'énergie.

**Réduction des dégâts (Ext).** La créature aspirituelle a une réduction des dégâts (5/magie).

**Résistance à la magie (Ext).** La créature aspirituelle a une résistance à la magie égale à 10 + ses dés de vie.

**Caractéristiques.** Modifiez les caractéristiques de la créature de base comme suit : For +4, Dex +2, Con +4, Int +2, Cha +2 (jusqu'à un minimum de 1).

**Compétences.** Les créatures aspirituelles bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Évasion et Intimidation. Pour le reste, identique à la créature de base.

**Dons.** Une créature aspirituelle gagne Attaques réflexes, Vigilance et Vigueur surhumaine, du moins si la créature de base satisfait aux conditions et si elle ne possède pas déjà ces dons.

**Organisation sociale.** Solitaire.

**Facteur de puissance.** +1.

**Trésor.** Normal.

**Alignement.** Généralement loyal mauvais (une créature aspirituelle asservie a l'alignement de ses maîtres illithids, mais elle a celui de la créature de base si elle est libre).

**Ajustement de niveau.** +3.

## LES CRÉATURES ASPIRITUELLES D'EBERON

On croise le chemin de créatures aspirituelles dans tout Khyber et leur apparition est généralement synonyme de la présence d'une enclave illithid dans la région. Souvent, les flagelleurs mentaux greffent des antennes, des mandibules et autres tentacules à leurs gardiens aspirituels, ce qui n'arrange en rien leur aspect saugrenu et leur conduite abjecte. Certains illithids ont recours à ces artifices pour impressionner leurs pairs et leurs rivaux, mais d'autres tentent de reproduire et de surpasser l'ingéniosité de leurs seigneurs daëlykrs.

## LES CRÉATURES ASPIRITUELLES DE FAERUN

Les flagelleurs mentaux de la cité souterraine d'Oryndoll (et plus particulièrement ceux du credo des Insondables) donnent naissance à des créatures aspirituelles pour effrayer les représentants des autres races de l'Outreterre. Les quaggoths sont de loin leurs sujets d'expérimentation préférés, mais les illithids créent toujours de nouvelles espèces de monstruosité aspirituelles.

### COMMENT IDENTIFIER UNE CRÉATURE ASPIRITUELLE

Un observateur attentif remarquera les plaies situées au niveau du crâne d'une créature aspirituelle en réussissant un test de Détection (DD 10) ou un test de Détection opposé à un test de Déguisement si la cible tente activement de dissimuler sa véritable nature. Celle-ci bénéficie d'un bonus de +5 au test

car le changement d'apparence n'implique que des détails d'ordre mineur (cf. page 72 du *Manuel des Joueurs*).

Si la tête de la créature est recouverte par un vêtement ou un élément d'armure, elle jouit d'un bonus supplémentaire de +5 au test de Déguisement.



## CRÉATURE SYLVANESQUE

Les créatures sylvaniques entretiennent un lien avec la nature. Il s'agit en grande partie de créatures végétales pourvues d'une mentalité singulière qui n'est pas sans rappeler celle des sylvaniques. Elles ne font qu'un avec la nature, sont en paix avec celle-ci et avec elles-mêmes.

### EXEMPLE DE CRÉATURE SYLVANESQUE

Dans cet exemple, la créature de base est un lézard carnivore.

#### Lézard carnivore sylvanique

**Animal de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+9 (22 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), nage 9 m

**Classe d'armure :** 22 (+2 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +2/+5

**Attaque :** morsure (+5 corps à corps, 1d8+4) ; ou coup (+5 corps à corps, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** morsure (+5 corps à corps, 1d8+4) ; ou coup (+5 corps à corps, 1d6+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques

**Particularités :** réduction des dégâts (5/tranchant), traits des plantes, vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +8, Vol +2

**Caractéristiques :** For 17, Dex 15, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences :** Déplacement silencieux +6\*, Détection +4, Discrétion +6\*, Escalade +7, Natation +11, Perception auditive +4

**Dons :** Vigilance, Vigueur surhumaine

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 4-5 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

*Ce lézard de près de 1,20 mètre de long présente de l'écorce en guise de peau. Ses écailles ont la couleur et la forme de feuilles.*

On trouve parfois le lézard carnivore sylvanique au cœur des forêts où vivent les sylvaniques.

### Combat

Le lézard carnivore sylvanique est parfois agressif, usant de ses puissantes mâchoires pour déchiqueter ses proies et ses ennemis. Il s'en prend également à toute créature menaçant son habitat.

**Pouvoirs magiques.** Convocation d'alliés naturels II et enchevêtrement (DD 7), 1 fois/jour. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** Le lézard carnivore sylvanique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de

Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Le lézard carnivore bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

\* Dans les régions naturelles de la surface, le bonus aux tests de Déplacement silencieux passe à +8 et celui aux tests de Discrétion monte à +12.

### EXEMPLE DE CRÉATURE SYLVANESQUE

Dans cet exemple, la créature de base est une druidesse humaine de niveau 9.

#### Automne, druide humain sylvanique de niveau 9

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 9d8+9 (49 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 28 (+3 Dex, +4 armure de cuir +2, +4 écu en bois +2, +7 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte :** +6/+7

**Attaque :** cimeterre +1 (+9 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; ou coup (+7 corps à corps, 1d6+1)

**Attaque à outrance :** cimeterre +1 (+9/+4 corps à corps, 1d6+2/18-20) et coup (+2 corps à corps, 1d6)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques, sorts

**Particularités :** absence de traces, compagnon animal, déplacement facilité, empathie sauvage, forme animale (3 fois/jour), immunité contre le venin, instinct naturel, réduction des dégâts (5/tranchant), résistance à l'appel de la nature, traits des plantes, vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +7, Vol +12

**Caractéristiques :** For 12, Dex 16, Con 13, Int 10, Sag 19, Cha 8

**Compétences :** Connaissances (nature) +13, Déplacement silencieux +2\*, Détection +15, Discrétion +2\*, Dressage +11 (+15 avec son compagnon), Équitation +5, Perception auditive +15, Survie +15 (+17 dans les environnements naturels de surface)

**Dons :** Arme de prédilection (cimeterre), Pistage, Réflexes surhumains, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** normal

**Alignement :** neutre bon

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +3

*Devant vous se tient une sorte d'hybride de femme et de plante. Sa peau ressemble à de l'écorce et des feuilles poussent parmi ses cheveux. Elle porte un cimeterre, une fronde et des vêtements simples brodés de feuilles.*



Lézard carnivore sylvanique

Des humains sylvaniques élisent parfois domicile au sein de forêts reculées. Il s'agit habituellement de druides ou de rôdeurs, mais les créatures sylvaniques peuvent être de n'importe quelle classe.



## Combat

Automne préfère se charger de ses adversaires à distance. Elle use d'abord de ses sorts les plus puissants, comme *métamorphose funeste* ou *tempête de grêle*, avant d'en finir rapidement avec ses opposants.

**Pouvoirs magiques.** Communication avec les plantes, 3 fois/jour ; convocation d'alliés naturels II, convocation d'alliés naturels IV et enchevêtrement (DD 10), 1 fois/jour. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Absence de traces (Ext).** Automne ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

**Compagnon animal (Ext).** Le compagnon animal d'Automne est un glouton sanguinaire (cf. page 16 du *Manuel des Monstres*) du nom d'Ombregrise. Tous deux jouissent des pouvoirs spéciaux de lien et de transfert d'effet magique (cf. ci-dessous).

**Déplacement facilité (Ext).** Automne se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et autres zones de végétation dense. Elle progresse à sa vitesse de déplacement habituelle et ne subit pas de dégâts. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

**Empathie sauvage (Ext).** Automne peut modifier le comportement d'un animal sur le même principe qu'un test de Diplomatie effectué pour modifier l'attitude d'un individu. Elle tire le résultat du test d'empathie sauvage au moyen de  $1d20+10$  ( $1d20+6$  si elle tente d'influencer une créature magique pourvue d'une Intelligence de 1 ou 2).

**Forme animale (Sur).** Trois fois par jour, Automne peut se transformer en un animal de taille P, M ou G et reprendre son apparence initiale. La durée du pouvoir est de 9 heures.

**Immunité contre le venin (Ext).** Automne est immunisée contre toutes les formes de poisons et de venins.

**Instinct naturel (Ext).** Automne bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Connaissances (nature) et Survie.

**Lien (Ext).** Automne peut diriger Ombregrise au prix d'une action libre ou le pousser au prix d'une action de mouvement. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage effectués en rapport avec son compagnon animal.

**Résistance à l'appel de la nature (Ext).** Automne bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées.

**Transfert d'effet magique (Ext).** Si Automne le souhaite, tout sort qu'elle lance sur elle-même peut également affecter son compagnon animal si celui-ci se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Elle

peut également lancer sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle.

**Compétences.\*** Dans les régions naturelles de la surface, Automne bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion.

Exemple de sorts de druide préparés (6/5/5/4/3/1). 0 — création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lumière, réparation, soins superficiels ; 1<sup>er</sup> — charme-animal (DD 15), endurance aux énergies destructives, grand pas, leur féérique, pierre magique ; 2<sup>e</sup> — force de taureau, forme d'arbre, lame de feu, métal brûlant (DD 16), pattes d'araignée ; 3<sup>e</sup> — croissance d'épines (DD 17), fusion dans la pierre, lumière du jour, morsure magique suprême ; 4<sup>e</sup> — dissipation de la magie, liberté de mouvement, tempête de grêle ; 5<sup>e</sup> — métamorphose provoquée (DD 19).

Possessions. Cimetierre +1, armure de cuir +2, écu en bois +2, médaillon de Sagesse +2, gants de Dextérité +2, baguette de soins modérés (25 charges), 10 pp, 18 po.

**Ombregrise, glouton sanguinaire, compagnon animal.** FP — ; animal de

taille G ; DV 7d8+31 ; pv 62 ; Init +4 ; VD 9 m, escalade 3 m ; CA 19 (contact 13, pris au dépourvu 15) ; BBA +5 ; Lutte +15 ; Esp/all 3 m/1,50 m ; Att griffes (+10 corps à corps, 1d8+6) ; Out 2 griffes (+10 corps à corps, 1d8+6) et morsure (+5 corps à corps, 1d8+3) ; AS rage ; Part esquive totale, lien, odorat, tour supplémentaire (x2), transfert d'effet magique, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +9, Vig +9, Vol +6 ; For 23, Dex 18, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10.

**Compétences et dons.** Détection +8, Escalade +14, Perception auditive +8 ; Arme naturelle supérieure (griffes).

**Rage (Ext).** Tout glouton sanguinaire blessé au combat devient enragé dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais il subit un malus de -2 à la CA. Le monstre ne peut pas se calmer volontairement.

**Esquive totale (Ext).** Si Ombregrise est sujet à une attaque autorisant normalement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

**Lien (Ext).** Automne peut diriger Ombregrise au prix d'une action libre. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage effectués en rapport avec son compagnon animal.

**Transfert d'effet magique (Ext).** Si Automne le souhaite, tout sort qu'elle lance sur elle-même peut également affecter son compagnon animal si celui-ci se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Elle peut



Automne, druide sylvanesque



également lancer sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle.

**Compétences.** Le glouton sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

## CRÉATION DE CRÉATURE SYLVANESQUE

L'archétype hérité « sylvanesque » peut être ajouté à n'importe quel animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde ou humanoïde monstrueux tangible (appelé ci-après « créature de base »).

La créature sylvanesque conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Taille et type.** Le type ne change pas, mais la créature est dotée des traits des plantes (cf. ci-dessous).

**Classe d'armure.** Le bonus d'armure naturelle de la créature de base augmente de +7.

**Attaques.** La créature sylvanesque conserve toutes les attaques de la créature de base et gagne une attaque de coup si elle n'en possède pas déjà une. Si la créature de base est capable d'utiliser des armes, la créature sylvanesque l'est également. Une créature pourvue d'armes naturelles conserve celles-ci. Une créature sylvanesque combattant sans armes utilise son attaque de coup ou son arme naturelle principale (si elle en a une). Une créature sylvanesque armée utilise son attaque de coup ou son arme, au choix.

**Attaque à outrance.** Une créature sylvanesque combattant sans armes utilise son attaque de coup (cf. ci-dessus) ou ses armes naturelles (si elle en a). Si elle est armée, elle s'en sert en guise d'attaque principale et l'accompagne d'un coup ou de quelque autre arme naturelle en guise d'attaque secondaire naturelle.

**Dégâts.** Une créature sylvanesque a des attaques de coup. Si la créature de base ne possède pas cette forme d'attaque, utilisez la valeur de dégâts indiquée ci-dessous en fonction de sa catégorie de taille. Les créatures disposant d'autres types d'armes naturelles conservent leurs anciennes valeurs de dégâts ou s'en remettent à la valeur livrée dans la table ci-dessous, en choisissant la meilleure des deux.

Taille	Dégâts de coup
Infime (I)	1
Minuscule (Min)	1d2
Très petite (TP)	1d3
Petite (P)	1d4
Moyenne (M)	1d6
Grande (G)	1d8
Très grande (TG)	2d6
Gigantesque (Gig)	2d8
Colossale (C)	4d6

**Attaques spéciales.** Une créature sylvanesque dotée d'une valeur de Sagesse égale ou supérieure à 8 gagne des pouvoirs magiques en fonction de ses dés de vie, comme le montre la table ci-dessous. Ces pouvoirs sont cumulatifs. Par exemple, une chimère sylvanesque (9 DV) peut user d'*enchevêtrement* 1 fois par jour, de *convocation d'alliés naturels* II 1 fois par jour, de *communication avec les plantes* 3 fois par jour et de *convocation d'alliés naturels* IV 1 fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal aux dés de vie de la créature et le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

DV	Pouvoirs
1-2	<i>Enchevêtrement</i> , 1 fois/jour
3-5	<i>Convocation d'alliés naturels</i> II, 1 fois/jour
6-7	<i>Communication avec les plantes</i> , 3 fois/jour

8-10	<i>Convocation d'alliés naturels</i> IV, 1 fois/jour
11-12	<i>Empire végétal</i> , 1 fois/jour
13-15	<i>Convocation d'alliés naturels</i> VI, 1 fois/jour
16-18	<i>Animation des plantes</i> , 1 fois/jour
19-20	<i>Convocation d'alliés naturels</i> VIII, 1 fois/jour
21+	<i>Contrôle des plantes</i> , 1 fois/jour, et <i>convocation d'alliés naturels</i> IX, 1 fois/jour

**Particularités.** La créature sylvanesque conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes :

**Bonus aux compétences (Ext).** La peau et les poils d'une créature sylvanesque ressemblent à de l'écorce et à des feuilles. Ses ailes, si elle en a, sont également semblables à des feuilles et chaque partie de la créature a une apparence végétale qui change avec les saisons. Elle est vert pâle au début du printemps et s'assombrit au cours de l'été. Durant l'automne, elle vire au jaune, à l'orange ou au rouge sur le principe d'un arbre à feuilles caduques. Enfin, elle est brune pendant l'hiver. La créature sylvanesque bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discretion dans les environnements naturels de la surface.

**Réduction des dégâts (Ext).** La créature sylvanesque a une réduction des dégâts (5/tranchant).

**Traits des plantes (Ext).** Une créature sylvanesque est immunisée contre le poison, les effets de *sommeil*, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les sorts et pouvoirs mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) et les coups critiques.

**Vision nocturne (Ext).** Les créatures sylvanesques voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, elles distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

**Vulnérabilité au feu (Ext).** Les créatures sylvanesques sont vulnérables au feu. Elles subissent 50 % de dégâts en plus contre les effets de feu, qu'elles aient droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'elles le réussissent ou non.

**Environnement.** Tout environnement naturel de surface.

**Organisation sociale.** Comme la créature de base, mais l'ensemble du groupe sera composé de créatures de base et n'abritera qu'une seule créature sylvanesque.

**Facteur de puissance.** Comme la créature de base +2.

**Ajustement de niveau.** +3.

## LES CRÉATURES SYLVANESQUES D'ÉBERRON

Des créatures sylvanesques vivent dans les jungles du Khorvaire et d'Aéréral. Les elfes aériens disposent de gorilles et de babouins sylvanesques parmi leurs animaux domestiques, alors que les elfes du Valénar chassent les lézards sylvanesques à des fins de loisir (utilisant néanmoins leurs peaux pour confectionner des vêtements et des armures). Une tribu de halfelins sylvanesques sauvages connus sous le nom de Féryks vit dans les jungles du Xen'drik. Les Féryks, qui vénèrent un groupe de seigneurs sylvaniens connus sous le nom de Bosquet Viridien, rencontraient et marchandaient jadis avec des étrangers, mais une épidémie d'origine inconnue a souillé le Bosquet Viridien et les Féryks sont devenus des sauvages.

## LES CRÉATURES SYLVANESQUES DE FAERÛN

Selon certaines croyances populaires, les endroits dont Sylvanus a touché le sol à Toril sont à la fois fertiles et bénis. Un lieu où Sylvanus s'est attardé renferme une partie de sa magie, présentant ainsi de grands arbres et des plantes vigoureuses. Les légendes prétendent qu'un enfant conçu ou né dans un tel endroit peut recevoir la bénédiction du Père de la Forêt et ne faire qu'un avec la nature, devant ainsi une créature sylvanesque.



# CRÉATURE THAUMATOMORPHOSÉE

Une créature thaumatomorphosée a été viciée par une puissante magie. Il y a de cela bien longtemps, de puissants lanceurs de sorts insufflèrent leur magie aux corps de nombreuses créatures dans le but de les rendre plus fortes, plus résistantes mais également plus dociles. La magie utilisée durant le processus altéra à jamais la nature des créatures affectées. Ces changements finirent par être irréversibles et donnèrent naissance à une nouvelle espèce de créatures. L'expérience fut en partie couronnée de succès puisque les sujets acquirent effectivement force et rapidité. Cependant, ils firent également montre d'une grande indiscipline, d'une intelligence et d'une ingéniosité supérieures aux spécimens de leurs races d'origine. Enfin, ils firent l'acquisition d'une mentalité des plus singulières, réagissant à certaines situations de manière incongrue et astucieuse à la fois.

## EXEMPLE DE CRÉATURE THAUMATOMORPHOSÉE

Dans cet exemple, la créature de base est un ettin.

### Ettin thaumatomorphosé

**Aberration (géant altéré) de taille C**

**Dés de vie :** 10d8+40 (85 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

**Classe d'armure :** 21 (-1 taille, +9 naturelle, +3 peau), contact 9, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +7/+19

**Attaque :** morgenstern (+14 corps à corps, 2d6+8) ; ou javeline (+6 distance, 1d8+8)

**Attaque à outrance :** 2 morgensterns (+14/+9 corps à corps, 2d6+8) ; ou 2 javelines (+6 distance, 1d8+8)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** absorption magique, dissociation du combat à deux armes, résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +11, Vol +5

**Caractéristiques :** For 27, Dex 10, Con 19, Int 10, Sag 10, Cha 11

**Compétences :** Détection +13, Fouille +6, Perception auditive +13

**Dons :** Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** collines froides

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4), troupe (1-2 plus 1-2 ours bruns), bande (3-5 plus 1-2 ours bruns) ou colonie (3-5 plus 1-2 ours bruns et 7-12 orques ou 9-16 gobelins)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +8

*Ce géant voûté a deux têtes, chaque visage semblant déformé par une force étrange. Ses faciès présentent des traits porcins hideux, mais l'étrange distorsion dont ils sont victimes rendent la créature des plus déconcertantes. Ses mâchoires en forme de pelle affichent des canines inférieures protubérantes qui ressemblent à des défenses de sanglier. La peau du monstre est recouverte de plaques d'écailles et de touffes de fourrure ; ses membres sont aussi*

*difformes que les traits de ses visages. Malgré son air voûté, il se déplace avec une indéniable agilité et une force évidente.*

L'ettin thaumatomorphosé a le tempérament violent et imprévisible d'un ettin ordinaire mêlé à l'apparence difforme des créatures thaumatomorphosées. Ses deux têtes expliquent sa grande vigilance. Les quelques individus qui sont suffisamment puissants pour contrôler une telle créature en font généralement un gardien ou un éclaireur de premier choix.

À l'instar des spécimens ordinaires de sa race, l'ettin thaumatomorphosé ne se lave jamais, ce qui explique que sa peau a l'air d'un épais cuir grisâtre. Un ettin thaumatomorphosé adulte mesure près de 3,30 mètres, mais il est tellement voûté que s'il se tenait droit, il gagnerait bien 50 centimètres de plus. Un spécimen moyen pèse plus de 2,6 tonnes et peut vivre jusqu'à 125 ans.

L'ettin thaumatomorphosé parle le commun et le géant, mais également un jargon mêlant l'orque et le goblin. Il arrive généralement à se faire comprendre auprès de ceux qui parlent l'une de ces deux langues.

## COMBAT

Les ettins thaumatomorphosés sont de redoutables combattants. Ils préfèrent surprendre leurs adversaires plutôt que de charger droit au cœur de la mêlée, mais une fois les hostilités déclarées, ils combattent tels des forcenés jusqu'à ce que tous leurs ennemis soient morts. Si possible, le monstre s'approche de lanceurs de sorts, tentant de les obliger à user de leur magie pour en absorber l'énergie.

Une fois l'énergie magique absorbée, il s'en sert généralement pour augmenter sa Constitution puis sa Force et enfin ses points de vie. S'il est en difficulté et a la chance d'absorber un sort, l'ettin thaumatomorphosé exploite l'énergie pour augmenter sa vitesse de déplacement et fuir.

**Absorption magique (Sur).** Quand un sort ne parvient pas à passer la résistance à la magie d'un ettin thaumatomorphosé, la créature gagne l'un des avantages suivants, à choisir au moment de résoudre l'effet magique.

**Puissance.** L'ettin thaumatomorphosé bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Force pendant 1 minute.

**Agilité.** L'ettin thaumatomorphosé bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Dextérité pendant 1 minute.

**Endurance.** L'ettin thaumatomorphosé bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Constitution pendant 1 minute.

**Vie.** L'ettin thaumatomorphosé gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 5 × le niveau du sort ayant échoué.

**Vitesse.** La vitesse de base de l'ettin thaumatomorphosé augmente de 1,50 m × le niveau du sort ayant échoué.

**Résistance.** L'ettin thaumatomorphosé gagne une résistance (10) à un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son).

**Dissociation du combat à deux armes (Ext).** L'ettin thaumatomorphosé se bat avec une morgenstern ou une javeline dans chaque main. Chacune de ses deux têtes contrôle un bras, si bien qu'il ne subit pas de malus aux jets d'attaque et de dégâts quand il combat avec deux armes.

**Compétences.** Les deux têtes de l'ettin thaumatomorphosé lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

## CRÉATION DE CRÉATURE THAUMATOMORPHOSÉE

L'archétype hérité « thaumatomorphosé » peut être ajouté à n'importe quel aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante ou vermine tangible (appelé ci-après « créature de base »).



La créature thaumatomorphosée conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Taille et type.** Le type de la créature devient aberration. Ne recalculez pas les dés de vie, bonus de base à l'attaque, sauvegardes ou points de compétence de la créature si son type change. La créature acquiert le sous-type altéré si nécessaire. La taille ne change pas.

**Classe d'armure.** Le bonus d'armure naturelle de la créature de base augmente de +2 (cumulatif avec tout bonus d'armure naturelle de la créature de base).

**Particularités.** La créature thaumatomorphosée conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes :

**Absorption magique (Sur).** Quand un sort ne parvient pas à passer la résistance à la magie d'une créature thaumatomorphosée, celle-ci gagne l'un des avantages suivants, à choisir au moment de résoudre l'effet magique.

**Puissance.** La créature thaumatomorphosée bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Force pendant 1 minute.

**Agilité.** La créature thaumatomorphosée bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Dextérité pendant 1 minute.

**Endurance.** La créature thaumatomorphosée bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Constitution pendant 1 minute.

**Vie.** La créature thaumatomorphosée gagne un nombre de points de vie temporaires égal à  $5 \times$  le niveau du sort ayant échoué.

**Vitesse.** La vitesse de base de la créature thaumatomorphosée augmente de  $1,50 \text{ m} \times$  le niveau du sort ayant échoué.

**Résistance.** La créature thaumatomorphosée gagne une résistance (10) à un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son).

**Résistance à la magie (Ext).** Une créature thaumatomorphosée gagne une résistance à la magie égale à  $11 +$  ses dés de vie. Si la créature en possède déjà une, retenez la valeur la plus élevée.

**Caractéristiques.** Augmentez les caractéristiques de la créature de base comme suit : For +4, Dex +2, Con +4, Int +4.

**Facteur de puissance.** 3 DV ou moins, comme la créature de base ; 4–10 DV, comme la créature de base +1 ; 11 DV ou plus, comme la créature de base +2.

**Alignement.** Généralement mauvais. Les créatures thaumatomorphosées sont habituellement égoïstes et cruelles.

**Ajustement de niveau.** +3.

## LES CRÉATURES THAUMATOMORPHOSÉES D'ÉBERRON

Bien avant que les humains n'apparaissent à Éberon, des ensorceleurs draconiques réalisèrent des expériences sur diverses créatures inférieures dans le but vain de les améliorer. Les dragons poussèrent leurs créations à s'affronter pour leur plus grand plaisir. Après des siècles d'expériences, les dragons finirent par se lasser et se plongèrent dans la Prophétie draconique. Nombre de leurs créations thaumatomorphosées survécurent et leurs descendants poursuivent à ce jour leur existence à Éberon, même si peu d'entre eux connaissent leur véritable origine.

Les géants du Xendrik découvrirent les secrets de création d'êtres thaumatomorphosés auprès de dragons et remirent au goût du jour cette pratique profane, créant des elfes, des orques, des ettins et autres monstres thaumatomorphosés. Nombre de créatures thaumatomorphosées qui étaient jadis les esclaves des géants hantent aujourd'hui les ruines de cette civilisation.

## LES CRÉATURES THAUMATOMORPHOSÉES DE FAERÛN

Les origines des créatures thaumatomorphosées remontent à Néthéril, peut-être aux Parchemins nétheres eux-mêmes. Les magiciens nétherisses incorporèrent leurs créations thaumatomorphosées à leur armée et celles-ci défendirent même des villes contre l'assaut des phaerimms. L'exploration de vieilles ruines nétherisses permit aux Magiciens Rouges de Thay de découvrir les secrets de création de telles créatures, si bien que de nouvelles espèces ont émergé du mont Thay et obéissent aujourd'hui aux Magiciens Rouges.



*Ettin thaumatomorphosé*



# DÉCHIQUETEUR SPIRITUEL

## LARVE DE DÉCHIQUETEUR SPIRITUEL

**Aberration de taille P**

**Dés de vie :** 2d8+4 (13 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 14 (+1 taille, +1 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +1/-3

**Attaque :** tentacule (+2 corps à corps, 1d6 plus 1 Sag) ; ou tentacule (+2 contact au corps à corps, 1 Sag)

**Attaque à outrance :** 2 tentacules (+2 corps à corps, 1d6 plus 1 Sag) ; ou 2 tentacules (+2 contact au corps à corps, 1 Sag)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** affaiblissement temporaire de Sagesse

**Particularités :** perception des pensées (6 m), transformation, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +2, Vol +4

**Caractéristiques :** For 11, Dex 13, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Déplacement silencieux +4, Discrétion +7

**Dons :** Science de l'initiative

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou meute (2-5)

**Facteur de puissance :** 1

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement loyal mauvais

**Évolution possible :** 3-6 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** —

*Ce morceau de chair ramassée possède quatre courtes pattes qui émergent des flancs de son corps et sont fléchies à la manière de celles d'une araignée. Sans ses étranges pattes articulées et les deux tentacules caoutchouteux qu'il agite furieusement, son large museau plat lui donnerait l'air d'un gros bouledogue.*

Les larves de déchiporteur spirituel constituent la première forme d'une dangereuse espèce d'aberrations connues pour leur capacité à détecter les pensées des créatures vivantes et à saper leur énergie mentale. En effet, elles ont une faim permanente et insatiable de cette énergie, ce qui les rend agressives et empêche de les raisonner ou de les dresser. Les larves sont les formes de déchiporteurs les moins puissantes, mais leur présence indique généralement qu'un groupe de guerriers ou de zenthals se trouve dans les parages.

Les pattes d'une larve naissent au niveau du corps et sont articulées à la façon de celles d'une araignée, ce qui en pousse beaucoup à les prendre pour des créatures arachnéennes à quatre pattes. Deux tentacules caoutchouteux jaillissent du poitrail de la créature. Elle s'en sert pour frapper ses adversaires et leur dérober leur énergie mentale.

Le simple contact des tentacules d'une larve de déchiporteur spirituel inflige un affaiblissement temporaire de Sagesse aux créatures vivantes. La larve se nourrit de cette énergie mentale et une fois qu'elle en a accumulé suffisamment, elle élabore une chrysalide avant de se transformer en guerrier déchiporteur. La larve de déchiporteur spirituel fait 60 centimètres de long pour un poids de 8 kilos.

Les larves de déchiporteur spirituel ne parlent pas, mais elles comprennent le commun et le commun des Profondeurs.

### Combat

La larve de déchiporteur spirituel se rue au combat et frappe l'adversaire le plus proche à l'aide de ses tentacules. Bien qu'elle ne soit pas suffisamment intelligente pour élaborer de véritables tactiques de combat, elle tente si possible de tendre des embuscades à ses proies. Ce monstre est assez perspicace pour établir si ses attaques de tentacule parviennent ou non à pénétrer l'armure de son adversaire. Si tel n'est pas le cas, il tente des attaques de contact au lieu d'attaques au corps à corps normales.

**Affaiblissement temporaire de Sagesse (Sur).** Une larve de déchiporteur spirituel inflige des points de dégâts et un affaiblissement temporaire de Sagesse quand elle touche une créature vivante à l'aide d'une attaque de tentacule. La larve peut également user de ses tentacules pour effectuer des attaques de contact. En cas de succès, l'attaque de contact n'inflige pas de points de dégâts, mais la victime subit tout de même un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse.

Si la larve parvient à agripper son adversaire, celui-ci subit un affaiblissement temporaire supplémentaire de 1 point de Sagesse au début de chaque tour de jeu du monstre.

Pour chaque point d'affaiblissement temporaire de Sagesse infligé, la larve recouvre 2 points de vie. Si elle est déjà au maximum, il s'agit de points de vie temporaires qu'elle perd au bout de 1 heure.

**Perception des pensées (Sur).** Tous les déchiporteurs spirituels sont sensibles aux émanations de pensées des créatures vivantes. Une larve n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour localiser une créature vivante pourvue d'une valeur d'Intelligence de 3 ou plus située dans un rayon de 6 mètres. Si le déchiporteur spirituel est incapable de voir son adversaire, celui-ci bénéficie d'un camouflage total, sachant que le monstre a également les chances de rater habituelles si le personnage bénéficie déjà d'un camouflage. De plus, le déchiporteur spirituel perd le bénéfice de son bonus de Dextérité à la CA contre les attaques des créatures qu'il est incapable de voir.

Le déchiporteur spirituel n'a pas besoin de disposer d'une ligne d'effet avec une créature pour la détecter. Son pouvoir lui permet de passer outre les obstacles, mais il se trouve bloqué par 30 centimètres de roche, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince couche de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Les créatures immunisées contre les effets visant à lire les pensées (c'est le cas d'un personnage jouissant d'*esprit impénétrable*) ne peuvent être détectées via ce pouvoir.

**Transformation (Ext).** Dès lors que la larve a dévoré suffisamment d'énergie mentale, elle peut bâtir un cocon et se transformer en guerrier déchiporteur. Avant de construire sa chrysalide, la larve doit avoir infligé 20 points d'affaiblissement temporaire de Sagesse. La conception du cocon exige 1 semaine de travail. Une fois la chrysalide achevée, la larve doit y rester pendant 1 mois. Au terme de ce mois, elle en émerge sous la forme d'un guerrier déchiporteur.

Une chrysalide de larve a une solidité de 5 et 45 points de vie (chacune fait 7,5 centimètres d'épaisseur et a 15 points de vie par tranche de 2,5 centimètres). La résine durcie de cette enveloppe est rose pâle. La larve qui s'y trouve est sans défense et meurt si la chrysalide est détruite.



# GUERRIER DÉCHIQUETEUR

**Aberration de taille G**  
**Dés de vie :** 7d8+21 (52 pv)  
**Initiative :** +4  
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)  
**Classe d'armure :** 19 (-1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19  
**Attaque de base/lutte :** +5/+14  
**Attaque :** pinces (+10 corps à corps, 1d8+5 plus 1d2 Sag) ; ou pinces (+10 contact au corps à corps, 1d2 Sag)  
**Attaque à outrance :** 2 pinces (+10 corps à corps, 1d8+5 plus 1d2 Sag) ; ou 2 pinces (+10 contact au corps à corps, 1d2 Sag)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m  
**Attaques spéciales :** affaiblissement temporaire de Sagesse  
**Particularités :** grand saut, perception des pensées (12 m), transformation, vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +5, Vol +6  
**Caractéristiques :** For 21, Dex 11, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 6  
**Compétences :** Saut +35  
**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Arme naturelle supérieure (griffes), Science de l'initiative  
**Environnement :** souterrains  
**Organisation sociale :** solitaire ou meute (2-5)  
**Facteur de puissance :** 4  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** généralement loyal mauvais  
**Évolution possible :** 8-14 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau :** —

*Protégée par une épaisse carapace chitineuse, cette espèce de crabe est dotée de quatre pattes et de deux formidables paires de pinces.*

Les guerriers déchiqueteurs constituent la deuxième forme de cette étrange espèce d'aberrations connues sous le nom de déchiqueteurs spirituels. Ils présentent vaguement le corps d'un crabe et sont pourvus de deux puissantes paires de pinces tranchantes constituées à l'aide de la résine chitineuse qu'ils sécrètent.

Les guerriers déchiqueteurs ont une structure corporelle semblable à celle des larves (cf. ci-dessus). Ils possèdent quatre puissantes pattes qui partent de leur torse sur le modèle d'une araignée. Chaque créature est également dotée de deux grosses paires de pinces qui jaillissent de la base de son cou.

Le simple contact des pinces d'un guerrier déchiqueteur inflige un affaiblissement temporaire de Sagesse aux créatures vivantes. Le guerrier se nourrit de cette énergie mentale et une fois qu'il en a accumulé suffisamment, il peut élaborer une chrysalide et se transformer en zenthall (cf. ci-dessous), une forme plus petite de déchiqueteur mais dotée de pouvoirs magiques. Le guerrier déchiqueteur fait 2,40 mètres de long pour un poids de 500 kilos.

Les guerriers déchiqueteurs ne parlent pas, mais ils comprennent le commun et le commun des Profondeurs.

## Combat

Au combat, le guerrier déchiqueteur est des plus directs. Il se rue sur l'ennemi le plus proche et le frappe à l'aide de ses pinces tranchantes.

**Affaiblissement temporaire de Sagesse (Sur).** Un guerrier déchiqueteur inflige des points de dégâts et un

affaiblissement temporaire de 1d2 points de Sagesse quand il touche une créature vivante à l'aide d'une attaque de pinces. Le guerrier peut également user de ses pinces pour effectuer des attaques de contact. En cas de succès, l'attaque de contact n'inflige pas de points de dégâts, mais la victime subit tout de même un affaiblissement temporaire de 1d2 points de Sagesse.

Si le guerrier parvient à agripper son adversaire, celui-ci subit un affaiblissement temporaire supplémentaire de 1d2 points de Sagesse au début de chaque tour de jeu du monstre.

Pour chaque point d'affaiblissement temporaire de Sagesse infligé, le guerrier recouvre 2 points de vie. S'il est déjà au maximum, il s'agit de points de vie temporaires qu'il perd au bout de 1 heure.

**Grand saut (Ext).** Au prix d'une action de mouvement, le guerrier déchiqueteur peut réaliser un bond impressionnant. Le monstre peut couvrir la distance indiquée par le résultat de son test de Saut, même si celle-ci dépasse sa vitesse de déplacement de base. Quand il a recours à ce pouvoir, le guerrier calcule les distances de ses sauts sans élan comme s'il prenait de l'élan. (Un guerrier déchiqueteur moyen couvre une distance d'environ 13,50 mètres quand il utilise ce pouvoir.)

**Perception des pensées (Sur).** À l'instar des larves, les guerriers déchiqueteurs sont sensibles aux émanations de pensées des créatures vivantes. Ce pouvoir fonctionne jusqu'à une distance de 12 mètres.

**Transformation (Ext).** Dès lors que le guerrier a dévoré suffisamment d'énergie mentale, il peut bâtir un cocon et se transformer en zenthall. Avant de construire sa chrysalide, le guerrier doit avoir infligé 80 points d'affaiblissement temporaire de Sagesse. La conception du cocon exige 1 semaine de travail. Une fois la chrysalide achevée, le guerrier doit y rester pendant 1 mois. Au terme de ce mois, il en émerge sous la forme d'un zenthall.

Une chrysalide de guerrier a une solidité de 5 et 90 points de vie (chacune fait 15 centimètres d'épaisseur et a 15 points de vie par tranche de 2,5 centimètres). La résine durcie de cette enveloppe est rose pâle. Le guerrier qui s'y trouve est sans défense et meurt si la chrysalide est détruite.

**Compétences.** Le guerrier déchiqueteur bénéficie d'un bonus racial de +20 aux tests de Saut.

## LES DÉCHIQUETEURS MENTAUX D'EBERRON

Les larves, les guerriers et les zenthalls s'attaquent aux communautés humaines des cavernes de Khyber. Quand un repaire de déchiqueteurs spirituels se trouve suffisamment près de la surface, des guerriers accompagnés d'un zenthall s'y aventurent parfois en quête de proies, mettant de côté ce qu'ils trouvent pour leurs larves affamées.

## ZENTHAL

**Aberration de taille M**  
**Dés de vie :** 13d8+26 (84 pv)  
**Initiative :** +3  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)  
**Classe d'armure :** 25 (+3 Dex, +8 naturelle, +4 bouclier), contact 13, pris au dépourvu 22  
**Attaque de base/lutte :** +9/+8  
**Attaque :** tentacule (+12 contact au corps à corps, 1d4 Sag)  
**Attaque à outrance :** 2 tentacules (+12 contact au corps à corps, 1d4 Sag)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m



**Attaques spéciales :** affaiblissement temporaire de Sagesse, pouvoirs magiques

**Particularités :** bouclier de force, perception des pensées (18 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +11

**Caractéristiques :** For 8, Dex 16, Con 15, Int 12, Sag 12, Cha 18

**Compétences :** Concentration +18, Détection +7, Intimidation +20, Perception auditive +7, Saut +3

**Dons :** Attaque en finesse, Attaque spéciale renforcée (confusion), Attaque spéciale renforcée (lueurs hypnotiques), Pouvoir magique rapide (lueurs hypnotiques), Volonté de fer

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou troupe (1 zenthale plus 2-5 guerriers déchiqueteurs)

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement loyal mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature étrange ressemble à une araignée squelettique à quatre pattes. Deux tentacules lui sortent des épaules et se balancent au-dessus de sa tête, dégoulinant d'un mucus délétère. Sa peau émet une faible lueur bleuâtre et il semble évident qu'elle est entourée d'une énergie mystique.*

La forme ultime, et la plus puissante, des déchiqueteurs spirituels est celle du zenthale. Ce monstre combine de redoutables pouvoirs magiques aux affaiblissements temporaires de Sagesse qu'infligent tous les déchiqueteurs spirituels. À l'instar de leurs cousins, les zenthales sont des prédateurs cruels qui se nourrissent de l'énergie mentale des créatures vivantes. Bien que le zenthale soit suffisamment intelligent pour user de raisonnement avec d'autres êtres, il n'y recourt que pour protéger sa vie ou préserver de la nourriture destinée à ses larves.

Les zenthales ont la même structure corporelle que les autres déchiqueteurs spirituels, mais là où leurs cousins sont trapus et imposants, ils sont minces et très rapides. Ils possèdent quatre longues pattes qui naissent au niveau de leur torse émacié. Deux fins tentacules recouverts de mucus naissent également à la base de leur cou. En laissant derrière eux leur enveloppe de guerriers, les zenthales renoncent également à leur carapace chitineuse et gagnent le pouvoir de générer des champs d'énergie magiques qui reproduisent les effets de sorts d'armure de mage et de bouclier. Ces protections magiques sont quasiment invisibles, mais elles confèrent à leur peau une légère teinte bleutée.



Déchiqueteurs spirituels



Le simple contact des tentacules d'un zenthall inflige un affaiblissement temporaire de Sagesse aux créatures vivantes. Contrairement aux formes inférieures de leur race qui stockent cette énergie et s'en servent pour alimenter leur pouvoir de transformation, les zenthalls l'utilisent pour créer des rejetons. Une fois qu'il a infligé 60 points d'affaiblissement temporaire de Sagesse, le zenthall se cache pendant une semaine et donne naissance à 1d4 larves par multiplication asexuée.

Si les larves et les guerriers ont l'instinct de se déplacer en meute à des fins de protection, les zenthalls savent qu'un groupe attire plus facilement l'attention. Après avoir donné naissance à une ou deux couvées de larves, le zenthall change d'air en laissant ses rejetons se débrouiller seuls. Le zenthall fait 1,20 mètre de long pour un poids de 30 kilos.

Les zenthalls parlent le commun et le commun des Profondeurs.

### Combat

Le zenthall est beaucoup plus intelligent et subtil que ses cousins. Là où la larve et le guerrier se ruent au combat sans véritablement réfléchir, le zenthall a recours à ses pouvoirs magiques pour distraire et dérouter ses adversaires avant d'engager la mêlée. Si possible, il rassemble autour de lui des guerriers et des larves, leur donnant des ordres tout en bénéficiant de la protection physique qu'ils lui confèrent. Si les zenthalls sont prêts à sacrifier larves et guerriers pour sauver leur peau, ils veillent à la sauvegarde de leur espèce et ne sacrifient pas les leurs inutilement.

**Affaiblissement temporaire de Sagesse (Sur).** Un zenthall inflige des points de dégâts et un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse quand il touche une créature vivante à l'aide d'une attaque de contact de tentacule.

Si le guerrier parvient à agripper son adversaire, celui-ci subit un affaiblissement temporaire supplémentaire de 1d4 points de Sagesse au début de chaque tour de jeu du monstre.

Pour chaque point d'affaiblissement temporaire de Sagesse infligé, le zenthall recouvre 2 points de vie. S'il est déjà au maximum, il s'agit de points de vie temporaires qu'il perd au bout de 1 heure.

**Pouvoirs magiques.** *Confusion* (DD 20) et *lueurs hypnotiques* (DD 18), 3 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Bouclier de force (Sur).** Un champ de force magique protège en permanence le zenthall. Cet écran lui confère un bonus de bouclier de +4 à la CA (même contre les attaques de contact intangibles puisqu'il s'agit d'un effet de force) et annule les *projectiles magiques* qui le prennent pour cible (comme un bouclier).

**Perception des pensées (Sur).** À l'instar des larves et des guerriers, les zenthalls sont sensibles aux émanations de pensées des créatures vivantes. Ce pouvoir fonctionne jusqu'à une distance de 18 mètres.

### Tactique round par round

Le zenthall se montre particulièrement efficace quand il est capable de diviser et de distraire ses adversaires à l'aide de ses pouvoirs magiques. Il attaque ensuite une créature à la fois.

**Avant le combat.** Le zenthall sait qu'il a peu de chances de blesser les créatures immunisées contre ses pouvoirs magiques et son affaiblissement temporaire de Sagesse. Quand il affronte de tels adversaires en présence de mignons ou d'alliés, il ordonne à ces derniers de concentrer

leurs attaques sur ces menaces. En revanche, il n'hésite pas à prendre la fuite s'il est seul.

**Round 1.** *Lueurs hypnotiques* à incantation accélérée, *confusion* sur la plus vaste concentration de créatures qui ne sont pas affectées par *lueurs hypnotiques*.

**Round 2.** *Lueurs hypnotiques* à incantation accélérée. Si la plupart des créatures sont affectées par *confusion* ou *lueurs hypnotiques*, le monstre avance et attaque l'adversaire qui semble avoir la valeur de Sagesse la plus faible.

**Round 3.** Si plusieurs adversaires ne sont pas affectés par des pouvoirs magiques, le monstre lance *confusion*. Si une créature et une seule n'est toujours pas affectée par l'un des pouvoirs magiques, le monstre poursuit le combat. Sinon, il prend la fuite.

## LA SOCIÉTÉ DES DÉCHIQUETEURS SPIRITUELS

Bien que les aberrations soient relativement organisées et efficaces, la société des déchiqueteurs spirituels évoque davantage une colonie de vermines qu'une culture sophistiquée issue d'une race civilisée. Les déchiqueteurs spirituels se rassemblent en colonie menée par un groupe des zenthalls les plus vieux.

Bien que la plupart des membres d'une telle colonie aient des capacités mentales beaucoup plus limitées que celles d'un humain moyen, les dirigeants zenthalls sont plus malins que les représentants de nombreuses races communes. Les guerriers et les larves de la communauté obéissent instinctivement à leurs chefs. Les zenthalls protègent assidûment la colonie et font en sorte que personne ne la découvre, usant de techniques aussi subtiles que complexes pour en dissimuler le véritable emplacement. Souvent, un petit nombre de zenthalls fonde quelques colonies satellites à distance de la communauté principale et les peuple de déchiqueteurs spirituels des trois espèces. Ces lieux servent d'avant-postes et de relais pour les missions d'exploration ou de pillage. Les manœuvres ayant pour origine la colonie principale, comme un assaut lancé sur une communauté de la surface, passent systématiquement par l'un de ces relais, à l'aller comme au retour. S'ils subissent une attaque, tous les déchiqueteurs spirituels d'une colonie satellite, ce qui inclut les zenthalls, combattent loyalement jusqu'à la mort, comme s'ils défendaient leur foyer et leurs petits. Bien qu'ils soient insupportables, ces sacrifices servent le bien-être d'un grand nombre de larves et de déchiqueteurs pris dans leur chrysalide, au sein de la colonie principale. Il est difficile d'identifier précisément une colonie satellite, mais un personnage qui étudie une colonie de déchiqueteurs spirituels pendant au moins 1 minute a droit à un test de Connaissances (exploration souterraine) (DD 35) pour déterminer la véritable nature de l'endroit.

Cette race aime établir ses colonies au sein de complexes souterrains. Toute nouvelle colonie s'installe dans des cavernes et tunnels naturels. Ses membres s'attachent d'abord à sécuriser la zone et à produire des larves. Les guerriers et les zenthalls sont capables de donner naissance à des larves affamées. Plus la colonie se développe, plus elle est envahie de chrysalides et plus elle prend une bien curieuse apparence. Les déchiqueteurs spirituels façonnent leur environnement en l'agréant de colonnes issues de la matière qui constitue les cocons. Ils se servent également de ce matériau pour réduire des tunnels menant à leur communauté. Ainsi, l'épaisseur de la couche qui revêt les parois des galeries en dit long sur l'âge de la communauté.



# DÉMON, ARCHER DÉMONIAQUE

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille M**

**Dés de vie :** 10d8+90 (135 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+4 Dex, +5 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +10/+15

**Attaque :** 2 arcs longs composites +1 de taille G [bonus de For +5] (+14 distance, 2d6+6/×3) ; ou griffes (+15 corps à corps, 1d6+5)

**Attaque à outrance :** 2 arcs longs composites +1 de taille G [bonus de For +5] (+14/+9 distance, 2d6+6/×3) ; ou 4 griffes (+15 corps à corps, 1d6+5)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** arme disproportionnée, convocation de tanar'ris, pouvoirs magiques, tir à l'arc symétrique, tir rapproché

**Particularités :** immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (5/Bien et fer froid), résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (18), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +16, Vol +10

**Caractéristiques :** For 21, Dex 19, Con 29, Int 14, Sag 16, Cha 12

**Compétences :** Bluff +14, Concentration +21, Déplacement silencieux +17, Détection +16, Discrétion +17, Équilibre +17, Escalade +18, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +22

**Dons :** Arme de prédilection (arc long), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide

**Environnement :** Strates Infinies des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire, couple, groupe (3-5) ou escouade (6-10)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal (×2) (inclut 2 arcs longs composites +1 de taille G et flèches)

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 11-20 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** +8

*Sec et nerveux, cet humanoïde pourvu de quatre bras est armé de deux arcs longs dont il tend les cordes à l'aide de ses bras droits. Les redoutables flèches qu'il encoche attirent inévitablement votre attention. Les membres émaciés avec lesquels il bande les arcs jumeaux dissimulent de toute évidence une force abyssale. Cette créature à la peau humide et huileuse est parfaitement imberbe. Les pieds de ses longues jambes ont quatre orteils qui s'accrochent au sol alors que la créature avance.*

Les archers démoniaques furent créés pour servir au sein des gigantesques bataillons qui évoluent sur les champs de bataille sans fin des Abysses. Bien qu'ils jouent aujourd'hui encore un rôle dévastateur durant les batailles, les archers démoniaques ont commencé à se disperser aux quatre coins des plans. De puissants démons et autres convocateurs mortels savent qu'une seule de ces créatures peut faire la différence lors d'un affrontement.

Si les archers démoniaques sont des créatures meurtrières, ils sont particulièrement

redoutables quand ils se tiennent immobiles et tirent à chaque round. Sur le champ de bataille, cela signifie que leurs compagnies sont protégées par des rangées entières de troupes mineures, de pitoyables créatures abyssales qui sont trop faibles pour enrayé le moindre assaut mais qui sont suffisamment nombreuses pour ralentir l'ennemi et permettre aux archers démoniaques de maintenir un feu nourri. Lors des escarmouches et combats que se livrent des convocateurs mortels, ils sont particulièrement efficaces quand ils œuvrent de concert avec d'autres créatures convoquées ou de simples sbires.

L'efficacité même de ce genre de tactique donne aux archers démoniaques une place de choix au sein de la hiérarchie des

*Archer  
démoniaque*





démons, bien supérieure en tout cas à celle que leurs prouesses physiques leur vaudraient normalement. Bien qu'une telle créature doive s'effacer devant un démon majeur, des groupes entiers d'archers démoniaques savent pertinemment qu'ils jouent un rôle de premier plan dans les batailles menées par leur seigneur.

À l'instar de tous les démons, les archers démoniaques font montre d'une cruauté excessive et ne connaissent ni la compassion ni l'altruisme. Ils font fi de la vertu et méprisent l'espoir, mais ils saisissent parfaitement que leur existence dépend de la valeur que leur accorde leur maître.

L'archer démoniaque est un démon émacié à quatre bras qui mesure près de 1,95 mètre. Il est totalement imberbe. Sa peau grise et moite est tannée et soulève le cœur au toucher. Cette créature très sèche est dotée d'une force impressionnante, mais elle ne pèse que 75 kilos.

Les archers démoniaques parlent l'abyssal, le commun et le draconien.

## Munitions des archers démoniaques

Le profil de l'archer démoniaque part du principe que le monstre se sert de flèches normales. Vous pouvez cependant ajouter d'autres types de traits à son carquois ou effectuer un jet de dés sur la table qui suit pour déterminer le type de munitions spéciales que le démon porte (le cas échéant). Notez que ces munitions font alors partie intégrante de son trésor.

1d100	Munitions supplémentaires	Coût
01-40	Aucune	—
41-45	100 flèches en adamantium	305 po
46-50	100 flèches en fer froid	10 po
51-60	100 flèches en argent alchimique	15 po
61-70	50 flèches en adamantium, 50 flèches en fer froid	157 po, 5 pa
71-90	50 flèches en adamantium, 50 flèches en argent alchimique	160 po
91-100	50 flèches en fer froid, 50 flèches en argent alchimique	12 po, 5 pa

## COMBAT

Les archers démoniaques aiment combattre en rangs ordonnés entourés de centaines des leurs. Sous forme de gros bataillons, ils sont capables d'anéantir des armées entières. Maintenant qu'ils sont envoyés dans d'autres plans pour accomplir des missions sans rapport direct avec la guerre, il n'est pas rare de croiser leur chemin ailleurs que sur les champs de bataille des Neuf Enfers et des Abysses. Jouant avant tout un rôle d'archers, ces démons préfèrent être séparés de leurs ennemis par des alliés, ce qui leur permet alors de tirer sans discontinuer à l'aide de leurs arcs jumeaux.

De petites unités d'archers démoniaques ont mis au point une technique de combat hétérodoxe. Quand ils semblent quelque peu débordés ou harcelés, l'archer démoniaque doté du plus grand nombre de points de vie effectue une attaque à outrance pendant que ses alliés usent de *porte dimensionnelle* pour prendre du champ tout en restant dans la ligne de mire de leurs adversaires. Une fois que le démon de tête est blessé, il recourt lui aussi à *porte dimensionnelle* pour réapparaître plus loin, puis tout son groupe, à l'exception d'un membre, reprend le processus. Grâce à cette tactique, les démons bénéficient d'un maximum d'attaques à outrance et les attaques de leurs adversaires visent toujours le monstre qui est capable d'y résister le plus efficacement.

Les armes naturelles d'un archer démoniaque, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et

mauvaises pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Arme disproportionnée (Ext).** L'archer démoniaque peut utiliser n'importe quel type d'arc de 1 catégorie de taille supérieure à la sienne sans le moindre malus.

**Convocation de tanar'ris (Mag).** Une fois par jour, l'archer démoniaque peut convoquer 1d6 dretchs ou tenter d'appeler 1 autre archer démoniaque (35 % de chances de succès). Ce pouvoir équivaut à un sort du 4<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** *Porte dimensionnelle* (uniquement lui-même et 25 kilos d'objets), à volonté. Niveau 10 de lanceur de sorts.

**Tir à l'arc symétrique (Ext).** L'archer démoniaque a l'étonnante faculté de pouvoir bander deux arcs à la fois. Chaque fois qu'il a droit à une attaque à l'arc, il peut tirer à l'aide de ses deux armes, subissant alors un malus de -2 aux jets d'attaque du round. Par exemple, quand il effectue une action d'attaque, l'archer démoniaque peut tirer une flèche via chacun de ses deux arcs en utilisant son bonus à l'attaque normal -2. Quand il effectue une action d'attaque à outrance, il peut tirer une flèche via chacun de ses deux arcs pour chacune de ses attaques normales (soit deux flèches par arc, chacune subissant un malus de -2). Le profil fourni plus haut inclut déjà ces malus. L'archer démoniaque ne subit pas de malus supplémentaire dans le cadre de l'utilisation de plusieurs armes tant qu'il ne se sert que d'arcs.

**Tir rapproché (Ext).** L'archer démoniaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il tire à l'arc dans la zone de contrôle d'un adversaire. De plus, il est capable de porter des attaques d'opportunité à l'arc comme s'il contrôlait les cases adjacentes quand il utilise cette arme.

**Télépathie (Ext).** L'archer démoniaque peut communiquer via télépathie avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

## CONVOCATION D'UN ARCHER DÉMONIAQUE

Tout lanceur de sorts mauvais connaissant *convocation de monstres VII* peut décider de bannir à jamais le babau de la liste des créatures qu'il est en mesure d'appeler (via *convocation de monstres VII* ou un autre sort de convocation de plus haut niveau). En effet, il a le droit de remplacer le babau par l'archer démoniaque, l'ajoutant ainsi à la liste de créatures qu'il peut appeler via ce sort. Si l'intéressé apprend des sorts de convocation de plus haut niveau, rien ne l'empêche de s'en servir pour appeler plusieurs archers démoniaques, du moins s'il a choisi cette option.

## LES ARCHERS DÉMONIAQUES D'ÉBERRON

Les archers démoniaques sont originaires de Shavarath où ils livrent bataille aux diables indigènes de ce plan. Des leaders cyréens et karnnathis poussés dans leurs derniers retranchements usèrent d'archers démoniaques convoqués pour soutenir leurs armées à la fin de la Dernière Guerre.

## LES ARCHERS DÉMONIAQUES DE FAERÛN

Dans les Royaumes Oubliés, les archers démoniaques sont originaires de l'Abyse. Cependant, on en trouve également dans la Faille de Sang, un plan où les démons et les diables se livrent leur guerre du Sang éternelle. De plus, la Faille de Sang dérive parmi les plans inférieurs, devenant parfois adjacentes à certains d'entre eux. Ainsi, il est possible de croiser la route d'archers démoniaques dans les Landes de la Malédiction et du Désespoir, dans les Cavernes des Profondeurs, dans les Fosses Démoniaques, au Cœur de la Fureur, à Sinistre Marteau, à Nishrek et au Trône Suprême.



## DÉMON, SANGLOTAIN

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tana'ri) de taille G**

**Dés de vie :** 18d8+216 (297 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 24 m (médiocre)

**Classe d'armure :** 28 (-1 taille, +3 Dex, +16 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte :** +18/+31

**Attaque :** *coutille* +2 (+23 corps à corps, 2d8+25/×3)\* ; ou morsure (+21 corps à corps, 1d8+14 plus 1 Con)\*

**Attaque à outrance :** *coutille* +2 (+23/+18/+13/+8 corps à corps, 2d8+25/×3)\* et morsure (+16 corps à corps, 1d8+9 plus 1 Con)\* ; ou 2 griffes (+21 corps à corps, 1d6+14)\* et morsure (+16 corps à corps, 1d8+9 plus 1 Con)\*

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m (*coutille* 4,50 à 6 m uniquement)

**Attaques spéciales :** aura de perte, chuchotements de perte, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre l'électricité et le poison, *lecture de l'esprit*, réduction des dégâts (10/Bien et fer froid), résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), volonté de fer

**Jets de sauvegarde :** Réf +14, Vig +22, Vol +17 (+21 contre les sorts et pouvoirs mentaux)

**Caractéristiques :** For 29, Dex 17, Con 32, Int 20, Sag 22, Cha 21

**Compétences :** Art de la magie +28, Bluff +26, Concentration +32, Connaissances (géographie) +26, Connaissances (mystères) +26, Connaissances (plans) +26, Déplacement silencieux +32, Détection +29, Diplomatie +9, Discrétion +28, Intimidation +28, Perception auditive +29, Psychologie +27, Survie +35 (+37 dans les autres plans, +37 pour ne pas se perdre et éviter les dangers)

**Dons :** Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (aura de chagrin), Attaques réflexes, Enchaînement, Science de la destruction, Science de l'initiative<sup>s</sup>, Science de la robustesse<sup>s</sup>, Succession d'enchaînements, Vigilance

**Environnement :** Strates Infinites des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 17

**Trésor :** pièces normales, biens précieux (×2), objets normaux et *coutille* +2

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 19-36 DV (taille G), 37-72 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Cette silhouette émaciée aux ailes de chauve-souris mesure près de 4,50 mètres. Son visage squelettique évoque le deuil et deux courtes cornes incurvées jaillissent du haut de son front. Une large gueule et des griffes crochues refermées sur une imposante arme d'hast complètent ce macabre tableau.*

Créature des plus sinistres, le sanglotain fait son apparition au terme d'une bataille ou d'une guerre. Il se nourrit des sentiments de chagrin qui imprègnent une région ayant perdu sa jeunesse et ses espoirs.

Parmi les lieux préférés de ces démons, on trouve les fosses communes, les orphelinats, les hôpitaux et les demeures de tous ceux dont la guerre a emporté des êtres chers. Là où l'on trouve un grand nombre d'individus ayant perdu quelqu'un, il n'est pas rare de croiser la route d'un sanglotain tapi encourageant un sentiment de désespoir et s'en nourrissant.

Le sanglotain mesure entre 3,60 m et 4,50 m et pèse environ 250 kilos. Sa peau est d'un noir cendré et son visage a toujours l'air de singer une grande tristesse.

Les sanglotains parlent l'abyssal, le céleste, le commun, l'elfe, le géant, le goblin, l'inférieur et le nain.

## COMBAT

Le sanglotain se nourrit de la faiblesse d'autrui et ses tactiques reflètent son goût pour le désespoir. Il frappe presque toujours depuis les ombres, tentant d'affecter le plus grand nombre d'adversaires possible à l'aide de son aura de perte. Il use ensuite de lecture de l'esprit pour déterminer ce que ses adversaires craignent de perdre, puis il a recours à chuchotements de perte pour affaiblir davantage ses ennemis avant de les massacrer.

Les armes naturelles d'un sanglotain, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts (+10 s'il utilise une *coutille*).

**Aura de perte (Sur).** Le sanglotain dégage un sentiment intense de perte personnelle. Toute créature située dans un rayon de 9 mètres du monstre doit réussir un jet de Volonté (DD 26) sous peine d'être submergée par un sentiment de désespoir alors qu'elle visualise la perte la plus terrible qu'elle a jamais endurée ou qu'elle imagine. Ce sentiment prend la forme d'un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence. Si le sanglotain use ensuite de *lecture de l'esprit*, le sujet a toutes les chances de succomber aux chuchotements de perte du démon.

De plus, en raison de la nature troublante de l'aura, les créatures affectées qui tentent de jeter un sort doivent réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre celui-ci.

Ce pouvoir dure aussi longtemps que les sujets restent dans la zone de l'aura puis 2d6 rounds par la suite. Les créatures qui quittent la zone pour y revenir ensuite doivent réussir un nouveau jet de sauvegarde sous peine d'être affectées, quel que soit le résultat de leur jet de sauvegarde initial.

Le démon peut réprimer ou activer ce pouvoir au prix d'une action libre, à volonté. Il s'agit d'un pouvoir mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Chuchotements de perte (Sur).** Le sanglotain se nourrit des sentiments de perte de ses adversaires, qu'ils soient réels ou non. Au combat, il chuchote et siffle constamment, parfois dans l'esprit même des créatures capables de le comprendre.

Le démon peut intensifier ces murmures, les destinant au prix d'une action libre à une cible capable de le comprendre et située dans un rayon de 18 mètres. À chaque round, il peut changer de cible à volonté (action libre, mais la victime précédente peut souffrir d'effets durables ; cf. ci-dessous). Selon les désirs du sanglotain, ces chuchotements ont différents effets.

Une créature qui succombe aux pouvoirs d'aura de perte et de *lecture de l'esprit* subit un malus supplémentaire de -2 aux jets de sauvegarde visant à résister aux chuchotements du démon.

**Peine à venir.** Les propos du sanglotain traitent de pertes à venir et de la futilité qu'il y a à lutter contre l'inévitable. La cible est étourdie pendant 2 rounds (Volonté, DD 24, annule). Il s'agit d'un effet de terreur.

**Vide immense.** Le sanglotain aborde les grandes pertes de l'histoire : génocides et autres tueries, tragédies et sacrifices n'ayant servi à rien. La cible est confuse pendant 5 rounds (Volonté, DD 24, annule).



**Pertes passées.** Le sanglotain détaille les pertes passées de la cible, qu'elles soient réelles ou imaginaires. La créature est étourdie pendant 3 rounds alors qu'elle songe à tout ce qu'elle a perdu (Volonté, DD 24, annule).

Chuchotements de perte est un pouvoir mental qui ne fonctionne que contre les créatures pourvues d'une Intelligence de 3 ou plus. Une créature qui réussit un jet de sauvegarde contre un effet de ce pouvoir est immunisée contre celui-ci (mais pas contre les autres) pendant 24 heures. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Pouvoirs magiques.** *Antidéttection*, *déttection de la magie*, *invisibilité* et *téléportation suprême* (sur lui-même plus 25 kilos d'objets), à volonté ; *dissipation suprême*, *idiotie* (+26 corps à corps) et *ténèbres maudites* (DD 19), 3 fois/jour ; *brume mentale* (DD 20), *changement de plan*, *débilité* (DD 20) et *ennemi subconscient* (DD 24). Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Lecture de l'esprit (Mag).** Une fois par round, au prix d'une action libre, le sanglotain peut lire les pensées d'un adversaire (Volonté, DD 24, annule). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *déttection de pensées* (niveau 20 de lanceur de sorts), si ce n'est que l'effet est immédiat. Une créature qui rate ce jet de sauvegarde et qui a succombé à l'aura de perte du démon a plus de chances d'être victime de chuchotements de perte (cf. ci-dessus).

Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre ce pouvoir pendant 24 heures. Niveau 20 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Télépathie (Ext).** Le sanglotain peut communiquer via télépathie avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

**Volonté de fer (Ext).** Maîtres de la manipulation de l'esprit, les sanglotains résistent particulièrement bien à ce type de pouvoirs. Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs mentaux.

**Compétences.** Le sanglotain bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Survie.

subi les plus lourdes pertes, à savoir l'Aundair, le Thrane, le Karrnath, la Brélante et les terres du Deuil (l'ex-Cyre), en abritent un certain nombre. Ils sont également attirés par les villes comme Sharn, où se sont rassemblés de nombreux réfugiés.

## LES SANGLOTAINS DE FAERÛN

Faerûn a connu son lot de guerres et les sanglotains sont attirés par les régions où les contrecoups moraux de la guerre se font le plus ressentir. Ils se cachent souvent dans les temples en ruine consacrés aux dieux morts comme Myrkul et Bhaal, se nourrissant alors du désespoir qui anime les prêtres abandonnés. Ils se dissimulent également au sein des foules, se nourrissant de l'angoisse des Thayens, des Rashémars, des Cormyriens, des Sembliens et de tous les peuples qui ont perdu des êtres chers face à la horde tuigane et autres envahisseurs.

*Sanglotain*



## TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Au début d'une rencontre, le sanglotain est généralement caché (via *antidéttection* et *invisibilité*), surveillant ses adversaires et usant de *déttection de la magie* et de *lecture de l'esprit* pour deviner leurs intentions et évaluer l'étendue de leurs pouvoirs. S'il pense que son aura de perte et ses pouvoirs mentaux peuvent être efficaces, il se téléporte au beau milieu de ses opposants.

**Round 1.** *Dissipation suprême* sur la cible affichant le plus grand nombre d'auras magiques (sonnée via *déttection de la magie*).

**Round 2.** *Brume mentale* pour réduire les jets de Volonté de ses adversaires.

**Round 3.** *Débilité* sur un lanceur de sorts.

**Round 4.** *Téléportation suprême* à proximité des ennemis pour les exposer à son aura de perte. Use de chuchotements de perte contre un adversaire susceptible d'être dangereux.

**Round 5.** *Ténèbres maudites* ou attaque à outrance. Poursuit avec chuchotements de perte.

## LES SANGLOTAINS D'ÉBERRON

Les sanglotains se nourrissent du désespoir qui imprègne les régions dévastées par la Dernière Guerre. Les nations qui ont



## DINOSAURE AIGREFIN-CRACHEUR

**Animal de taille P**  
**Dés de vie :** 2d8+2 (11 pv)  
**Initiative :** +5  
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)  
**Classe d'armure :** 18 (+1 taille, +5 Dex, +2 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 18  
**Attaque de base/lutte :** +1/-4  
**Attaque :** bec (+7 corps à corps, 1d4-1)  
**Attaque à outrance :** bec (+7 corps à corps, 1d4-1)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** pulvérisation venimeuse  
**Particularités :** esquive instinctive, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +4, Vol +3  
**Caractéristiques :** For 9, Dex 21, Con 13, Int 2, Sag 16, Cha 14  
**Compétences :** Déplacement silencieux +5\*, Détection +5, Discrétion +9\*, Escamotage +10, Perception auditive +5  
**Dons :** Attaque en finesse<sup>5</sup>, Course, Souplesse du serpent<sup>5</sup>  
**Environnement :** forêts chaudes  
**Organisation sociale :** solitaire ou meute (4-16)  
**Facteur de puissance :** 1  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** toujours neutre  
**Évolution possible :** 3-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)  
**Ajustement de niveau :** —

*Ce reptile bipède est agile et pourvu d'une queue qui fouette les airs. Plus petit qu'un halfelin, il possède une paire de mains crochues, un bec pointu et de gros yeux noirs.*

Tous les dinosaures ne sont pas d'énormes monstres qui font trembler la terre partout où ils passent. L'aigrefin-cracheur compte d'ailleurs sur sa petite taille et son agilité pour survivre malgré ses grands cousins. Il apparaît partout où l'on trouve des dinosaures et constitue un véritable fléau pour toutes les créatures qui croisent son chemin.

Les aigrefins-cracheurs sont de véritables voleurs qui dévorent les œufs qu'ils dénichent dans les nids d'autres espèces. Cependant, ils se font aisément berner par les objets manufacturés, qu'ils prennent pour des œufs aux formes étranges. Les voyageurs doivent donc se méfier de ces créatures qui ont tendance à se faufiler au sein de communautés car il leur arrive de dérober sacs, grimoires et autres objets de taille équivalente. Ils les emportent alors dans la jungle avant de tenter de les ouvrir pour avaler le jaune qu'ils pensent y trouver. En général, les aventuriers retrouvent leurs possessions en piteux état, du moins quand ils arrivent à mettre la main sur un aigrefin-cracheur des plus perplexes face à son repas.

Dans les régions où les humanoïdes et les dinosaures vivent côte à côte, les aigrefins-cracheurs constituent un mal nécessaire. Bien que ces créatures se fassent régulièrement la malle avec des objets qui ont été laissés sans surveillance, les gens qui sont au fait des cycles de la nature reconnaissent l'importance de ce petit reptile. En dévorant les œufs de gros dinosaures, ils empêchent ces derniers de se reproduire en trop grand nombre. Parmi certaines cultures, l'aigrefin-cracheur est même considéré comme un symbole d'équilibre et d'harmonie avec la nature. Une personne découverte en train de faire du mal à ce petit dinosaure risque alors d'être victime d'une très épineuse méprise culturelle.

L'aigrefin-cracheur mesure moins de 90 centimètres de haut et pèse dans les 15 kilos.

## COMBAT

L'aigrefin-cracheur n'a aucun intérêt à affronter d'autres créatures car il compte avant tout sur sa discrétion pour subtiliser ses repas. Il fuit dès qu'il réalise qu'on l'a remarqué, que ce soit en se cachant ou en courant aussi vite que possible avec le fruit de son larcin. S'il est acculé, il tente d'aveugler ses poursuivants à l'aide de son venin puis déguerpit à toute allure. Il n'attaque à l'aide de son bec qu'en dernier recours. En groupe, ce monstre est plus audacieux et fonce parfois sur un nid ou un campement, emportant tout ce qu'il est ferme ment attaché.

**Pulvérisation venimeuse (Ext).** S'il se sent menacé, l'aigrefin-cracheur crache un venin corrosif qui prend la forme d'un cône de 4,50 mètres de long. Contact, Vigueur (DD 12) ; dégâts initiaux : aveuglement pendant 2d4 minutes ; dégâts secondaires : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le dinosaure peut cracher son poison tous les 1d4 rounds. Il fuit les adversaires aveuglés s'il en a la possibilité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Esquive instinctive (Ext).** L'aigrefin-cracheur a le chic pour ne jamais se mettre en travers du chemin de dinosaures de grande taille. Il réagit instinctivement au danger avant même que ses sens ne détectent une menace. Il conserve donc son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible.

**Compétences.** L'aigrefin-cracheur bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

\* Il bénéficie également d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion en milieu forestier.

## AIGREFINS-CRACHEURS ET COMPAGNONS ANIMAUX

Un druide de niveau 1 peut prendre un tel dinosaure pour compagnon animal.

## DINOSAURE TRANCHEUR-DE-CHAIRS

**Animal de taille M**  
**Dés de vie :** 4d8+8 (26 pv)  
**Initiative :** +4  
**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)  
**Classe d'armure :** 20 (+4 Dex, +6 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16  
**Attaque de base/lutte :** +3/+6  
**Attaque :** griffes (+6 corps à corps, 1d6+3 plus venin)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+6 corps à corps, 1d6+3 plus venin), morsure (+1 corps à corps, 1d6+1) et queue (+1 corps à corps, 1d6+1 plus venin)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** bond exceptionnel, pattes arrière (1d6+2), venin  
**Particularités :** odorat, vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +6, Vol +3  
**Caractéristiques :** For 17, Dex 19, Con 15, Int 2, Sag 14, Cha 12  
**Compétences :** Discrétion +12\*, Saut +24  
**Dons :** Arme naturelle supérieure (griffes), Pistage  
**Environnement :** forêts tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire ou meute (3-10)  
**Facteur de puissance :** 2  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre  
**Évolution possible :** 5-8 DV (taille M), 9-12 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau :** —



Le dos de cette créature est hérissé de piquants menaçants. Elle est également pourvue d'une queue sinueuse et de membres antérieurs puissants qui semblent recouverts d'un liquide clair. Bien qu'il se tienne droit, vous comprenez que ce tueur marbré de vert peut courir sur ses quatre membres s'il le souhaite. Sa longue gueule reptilienne s'ouvre en grand pour dévoiler deux rangées de dents acérées. Enfin, chacun de ses membres est pourvu de griffes de 15 centimètres de long.

Cousin du vélociraptor, le trancheur-de-chairs est un prédateur ingénieux qui se tapit dans les forêts et les sous-bois denses. Ce monstre chasse généralement en meute, s'attaquant aux créatures imprudentes qui passent à proximité. Ces dinosaures s'en prennent en priorité aux cibles seules, mais quand ils sont affamés ou beaucoup plus nombreux que leurs proies, ils attaquent sans la moindre hésitation.

Quand la nourriture se fait rare, les trancheurs-de-chairs se montrent des plus audacieux. Ils se mettent alors en quête d'une route déserte fréquentée par une poignée de caravanes et tentent d'emmener les mules attardées ou même une carriole. Ceux qui ont eu affaire à eux jureraient que ces créatures tendent des embuscades et coordonnent leurs attaques.

Certaines tribus sauvages des forêts domestiquent les trancheurs-de-chairs qui leur servent de gardes. Leur faculté de camouflage et leur sens tactique inné les rendent particulièrement efficaces dans cette tâche. Selon d'autres rumeurs, des trancheurs-de-chairs serviraient de montures, mais la présence de leurs piquants nécessite certainement une selle spécialement conçue à cet effet.

Le trancheur-de-chairs moyen mesure 2,10 mètre de haut et pèse environ 150 kilos.

monstre a toutes les chances de prendre la fuite et de laisser son venin faire le travail, revenant une fois que sa proie est affaiblie.

Un trancheur-de-chairs ne peut utiliser son attaque de queue contre un adversaire qu'il mord dans le même round.

**Bond exceptionnel (Ext).** Quand un trancheur-de-chairs charge, il bondit au-dessus de sa proie et tente de la renverser. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'attaque spéciale de bond. Cependant, le saut du dinosaure est particulièrement meurtrier.

Quand le trancheur-de-chairs charge un adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance incluant un coup de patte arrière. S'il bondit, touche et blesse une cible d'une catégorie de taille inférieure ou égale à la sienne, il a droit à une attaque de croc-en-jambe automatique qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de croc-en-jambe opposé, il a alors droit à un test de lutte immédiat. En cas de succès, l'adversaire est agrippé et immobilisé au sol sous le monstre. À chaque round suivant, le trancheur-de-chairs peut lui infliger des dégâts de griffes et de pattes arrière automatiques en réussissant un test de lutte.

Si le dinosaure rate le test de croc-en-jambe opposé, il ne peut pas être victime d'un croc-en-jambe en retour. Si sa tentative de croc-en-jambe est couronnée de succès mais qu'il rate le test de lutte suivant, l'adversaire reste à terre dans la case du monstre, mais il n'est ni agrippé ni immobilisé.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +2, dégâts 1d6+2.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 14), dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Les trancheurs-de-chairs bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion et d'un bonus racial de +6 aux tests de Saut.

\* Le bonus aux tests de Discrétion passe à +10 dans les régions forestières.

## COMBAT

Le trancheur-de-chairs entame le combat en bondissant. Il tente alors d'atterrir sur sa cible, l'immobilisant au sol pour la lacérer de ses griffes aussi vite que possible. Si la victime n'est pas aussitôt tuée, le



Cracheur-de-sang

Trancheur-de-chairs

Aigrefin-cracheur



## TRANCHEURS-DE-CHAIRS ET COMPAGNONS ANIMAUX

Un druide de niveau 4 peut prendre un tel dinosaure pour compagnon animal. Appliquez un malus de -3 au niveau du druide pour ce qui est de déterminer le profil et les pouvoirs spéciaux de ce compagnon.

## DINOSAURE CRACHEUR-DE-SANG

**Animal de taille G**  
**Dés de vie :** 9d8+54 (94 pv)  
**Initiative :** +0  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), creusement 6 m  
**Classe d'armure :** 19 (-1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19  
**Attaque de base/lutte :** +6/+16  
**Attaque :** morsure (+11 corps à corps, 1d8+9 plus 1d6 acide ou Charge en puissance, 1d8+9 plus 2d6 plus 1d6 acide)  
**Attaque à outrance :** morsure (+11 corps à corps, 1d8+9 plus 1d6 acide)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** jet de sang, peau épineuse, sang caustique  
**Particularités :** vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +11, Vol +3  
**Caractéristiques :** For 22, Dex 11, Con 21, Int 2, Sag 10, Cha 9  
**Compétences :** Détection +8, Discrétion +2\*, Perception auditive +2  
**Dons :** Charge en puissance<sup>s</sup>, Robustesse (x3), Vigilance  
**Environnement :** déserts tempérés  
**Organisation sociale :** solitaire, couple ou troupeau (5-8)  
**Facteur de puissance :** 6  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre  
**Évolution possible :** 10-18 DV (taille G), 19-27 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

*Ce quadrupède est recouvert d'un épais cuir hérissé de pointes. Deux grandes cornes incurvées jaillissent de son énorme crâne.*

Les cracheurs-de-sang se nourrissent de végétaux et de gros insectes. Souvent, ils s'enterrent pour se cacher des prédateurs et des proies.

Le cracheur-de-sang mesure 4,20 mètres de long et pèse environ 1,5 tonne.

### COMBAT

Le cracheur-de-sang est doté de formidables défenses naturelles. D'épaisses plaques à pointes lui recouvrent le corps, ce qui lui procure une excellente armure naturelle et la faculté de blesser les créatures qui s'en prennent à lui. Les adversaires qui parviennent à le toucher sont arrosés par son sang caustique, ce qui suffit parfois à les dissuader de poursuivre leur assaut. De plus, la créature a une attaque spéciale qui lui permet de pulvériser ce même sang acide par les yeux. Il a généralement recours à ce pouvoir quand il est confronté à des adversaires un peu trop tenaces.

**Jet de sang (Ext).** Tous les 1d4 rounds, le cracheur-de-sang est capable de projeter une ligne de sang acide de 9 mètres de long au prix d'une action simple. Les créatures prises dans la zone subissent 2d6 points de dégâts d'acide (Réflexes, DD 19, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Peau épineuse (Ext).** Le cuir épais du cracheur-de-sang est hérissé de pointes défensives. Toute créature l'attaquant à l'aide d'une arme de corps à corps ou d'une arme naturelle subit 1d8+6 points de dégâts tranchants en raison des piques. Le

porteur d'une arme dotée d'une allonge exceptionnelle, comme la pique, ne risque rien.

**Sang caustique (Ext).** Toute créature qui frappe un cracheur-de-sang à l'aide d'une arme de corps à corps ou d'une arme naturelle subit 1d6 points de dégâts d'acide en raison du sang corrosif du dinosaure. Le porteur d'une arme dotée d'une allonge exceptionnelle, comme la pique, ne risque rien.

**Compétences.** \* Les cracheurs-de-sang bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils s'enterrent pour se cacher. Ils restent tapis sous la surface du sol, ne laissant dépasser que leurs yeux et le haut de leur tête.

## CRACHEURS-DE-SANG ET MONTURES

Dans les régions où les dinosaures servent de montures, les cracheurs-de-sang sont prisés en raison de leurs facultés défensives. Dresseurs et cavaliers doivent cependant faire attention quand ils évoluent aux côtés de telles créatures car leur peau épineuse et leurs pouvoirs défensifs présentent un réel danger.

Quand il apprend un tour ou à être montré à un cracheur-de-sang, le dresseur peut décider de prendre des précautions supplémentaires (ce qui augmente le temps de dressage de 50 %) ou non (il subit alors un malus de circonstances de -4 aux tests de Dressage visant à enseigner un tour, une fonction ou à l'élever).

Chevaucher un cracheur-de-sang est également une entreprise délicate. Tous les tests d'Équitation subissent un malus de circonstances de -4. De plus, le cavalier a besoin d'une selle spéciale. Les cavaliers suffisamment sots pour monter à cru ou avec une selle inadaptée subissent 1d8+6 points de dégâts perforants et tranchants quand ils montent le dinosaure et à chaque fois qu'il leur faut effectuer un test d'Équitation.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère de 0 à 260 kilos, intermédiaire de 260,5 à 520 kilos et lourde de 520,5 à 780 kilos.

## CRACHEURS-DE-SANG ET COMPAGNONS ANIMAUX

Un druide de niveau 10 peut prendre un tel dinosaure pour compagnon animal. Appliquez un malus de -9 au niveau du druide pour ce qui est de déterminer le profil et les pouvoirs spéciaux de ce compagnon.

## DINOSAURE TITAN D'ARMES

**Animal de taille TG**  
**Dés de vie :** 36d8+324 (486 pv)  
**Initiative :** +4  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases) en barde (armure à plaques) ; vitesse de base 18 m  
**Classe d'armure :** 35 (-2 taille, +7 armure à plaques, +20 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35  
**Attaque de base/lutte :** +27/+51  
**Attaque :** morsure (+41 corps à corps, 3d6+16)  
**Attaque à outrance :** morsure (+41 corps à corps, 3d6+16), 2 griffes (+39 corps à corps, 2d6+8) et pointes caudales (+39 corps à corps, 2d6+8)  
**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m  
**Attaques spéciales :** engloutissement, étreinte  
**Particularités :** odorat, vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +22, Vig +29, Vol +15  
**Caractéristiques :** For 42, Dex 11, Con 29, Int 2, Sag 13, Cha 16  
**Compétences :** Détection +20, Perception auditive +11, Saut +23  
**Dons :** Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Attaques



multiples, Course, Enchaînement, Port des armures intermédiaires, Port des armures légères, Port des armures lourdes, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du renversement, Volonté de fer

**Environnement** : plaines chaudes

**Organisation sociale** : solitaire ou bataillon domestiqué (4)

**Facteur de puissance** : 16

**Trésor** : aucun

**Alignement** : toujours neutre

**Évolution possible** : 37-48 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau** : —

*Ce gigantesque reptilien bipède a de formidables mâchoires et des dents énormes. D'épaisses plaques osseuses recouvrent son dos et sa queue barbelée. Une armure à plaques en acier le protège également et on aperçoit une selle sur son dos.*

Les titans d'armes sont d'énormes prédateurs, des croisements entre différentes espèces de dinosaures. Ils ne se reproduisent pas naturellement mais sont le fruit de techniques de reproduction non magiques. Les royaumes dont les armées abritent ces dinosaures gardent jalousement le processus de leur création, qui est élevé au rang de secret d'État. Pourvu de la férocité des plus dangereux carnivores et des défenses des herbivores les plus coriaces, le titan d'armes est une véritable terreur.

Dès leur naissance, les titans d'armes sont élevés pour combattre en portant un cavalier et une barde. Seuls les plus valeureux chevaliers de confiance ont le droit de mener une telle créature au combat. Du reste, les dresseurs apprennent à ces monstres à n'accepter que les cavaliers qui connaissent les bons signaux. L'armée peut donc remplacer les cavaliers tués au combat en les apprenant à de nouveaux hommes (ce qui est vital car les titans d'armes survivent presque toujours à ceux qui prennent place sur leur dos).

Un titan d'armes adulte mesure 9,60 mètres du museau à la queue et 5,40 mètres au garrot. Il pèse plus de 12 tonnes.

## COMBAT

Au combat, le titan d'armes est sous le contrôle de son cavalier. Celui-ci lui donne des ordres comme il le ferait avec toute monture dressée à la guerre. Les cavaliers qui montent un tel monstre aiment traverser les rangs de fantassins qui les séparent d'engins de siège ennemis ou de puissants monstres. Le cavalier doit effectuer un test d'Équitation pour attaquer tout en chevauchant le titan d'armes. Pour ce faire, il lui faut habituellement une arme à allonge.

**Engloutissement (Ext).** Un titan d'armes peut tenter d'engloutir un adversaire agrippé ayant au moins deux catégories de taille de moins que lui en effectuant un test de lutte. Une fois avalé, le sujet subit 2d8+12 points de dégâts contondants et 12 points de dégâts d'acide par round en raison des sucs sécrétés par l'estomac du monstre. Le sujet doit également réussir un jet de Vigueur (DD 37) par round sous peine d'être nauséux jusqu'à sa prochaine action (le DD de sauvegarde est lié à la Constitution). Tant qu'elle se trouve dans l'estomac du monstre, la victime reste agrippée en raison des puissants muscles digestifs qui y œuvrent.

Le sujet peut se frayer un chemin hors de l'estomac (CA 18) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante s'il lui inflige 30 points de dégâts. Si la victime parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du monstre se contractent aussitôt pour refermer le trou et un autre sujet avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour en sortir. Le ventre d'un titan d'armes de taille TG peut renfermer 1 créature de taille M, 2 de taille P, 8 de taille TP, 32 de taille Min ou 64 de taille I.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le titan d'armes doit toucher un adversaire d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide de son attaque de morsure. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il établit une prise et peut tenter d'engloutir son adversaire au round suivant.

## DRESSAGE D'UN TITAN D'ARMES

Les techniques de dressage de ces puissants dinosaures sont aussi étroitement surveillées que celles qui entourent leur mode de reproduction. Dresser un titan d'armes prend 6 mois et nécessite un test de Dressage (DD 28). Ce monstre ne peut pas être domestiqué s'il atteint l'âge adulte sans avoir été dressé.

Les titans d'armes sont stériles et chaque spécimen est le fruit de mélanges entre différents dinosaures. Ainsi, il n'est pas rare qu'un jeune titan d'armes s'échange à plus de 100 000 po sur le marché. Ce type de vente attire cependant l'attention du royaume auquel le monstre a été chapardé.

Les titans d'armes ne sauraient faire office de compagnons animaux et il est impossible de les appeler via des sorts de convocation d'alliés naturels.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère de 0 à 5 546,5 kilos, intermédiaire de 5 547 à 11 093 kilos et lourde de 11 093,5 à 16 640 kilos.

## LES DINOSAURES D'ÉBERRON

Le monde d'Éberron n'a jamais connu d'âge glaciaire et les dinosaures occupent donc une place de choix dans l'écologie de la planète. Sur les continents civilisés, comme le Khorvaire et la Saronie, des dinosaures de taille G ou inférieure servent de troupes ou de montures, mais les dinosaures de plus grande taille ne survivent que dans les régions reculées ou en captivité. Des dinosaures de toutes tailles parcourent librement le continent sauvage qu'est le Xen'drik. En Argonesse, ils constituent une véritable source de nourriture pour les dragons ou servent de montures pour les tribus barbares qui vénèrent les dragons.



*Titan d'armes*



## DRACOTAURE

*Cette grande créature présente le torse d'un puissant humanoïde reptilien brandissant une lance de sa main griffue. Ses yeux sont noirs et ses dents pointues étincelantes. Son abdomen est celui d'un dragon aptère aux grandes pattes griffues. Enfin, sa queue barbelée fouette furieusement les airs en tout sens.*

Les dracotaures sont des prédateurs sournois et impitoyables qui sont incapables de faire montre de la moindre compassion et qui n'en attendent pas en retour. Des écailles dures, qui vont du vert au brun, recouvrent le monstre de la tête à la queue. Les mâles ont une crête qui va du rouge vif au violet foncé sur la tête, la gorge et la poitrine. Bien qu'elle serve principalement à des fins d'équilibre, la queue de 1,20 mètre du dracotaure constitue également une arme redoutable puisqu'elle est bardée de piquants.

Les dracotaures sécrètent une huile corporelle qui assure la souplesse de leurs écailles et de leur armure de cuir. Chacun porte habituellement une lance pointue.

Les adultes mesurent 2,10 mètres de haut et 3 mètres de long pour un poids d'environ 1 tonne.

Les dracotaures parlent le draconien.

### COMBAT

Les dracotaures submergent rapidement leurs adversaires en usant d'embuscades et de prise en tenaille. Monstres froids et calculateurs, ils annoncent généralement leur présence en crachant des jets de flammes avant de charger lance au poing. Le dracotaure compte avant tout sur sa force brute et multiplie les attaques pour remporter l'affrontement.

*Dracotaure*



**Crachat de feu (Sur).** Le dracotaure peut cracher un globe de feu au prix d'une action simple, 1 fois par minute. La bave de dracotaure est gluante et prend feu quand elle est exposée à l'air libre, un peu comme un feu grégeois. Ce globe de bave embrasée est traité comme une attaque de contact à distance dotée d'un facteur de portée de 6 mètres.

Un coup au but inflige 2d6 points de dégâts de feu. Toute créature située dans un rayon de 1,50 mètre du point d'impact subit 1d4 points de dégâts de feu en raison de l'aspersion. Cependant, contrairement au feu grégeois, la bave de dracotaure ne continue pas de brûler par la suite.

**Compétences.** Grâce à leur queue, les dracotaures bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut.

### ENRAGEUR DRACOTAURE

Les combattants les plus redoutés d'une tribu de dracotaures sont souvent des barbares qui usent de force brute et de violence pour prendre le pouvoir.

L'enrageur dracotaure présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux et les augmentations de caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 10.

### LA SOCIÉTÉ DES DRACOTAURES

Les dracotaures se rassemblent sous forme de petites tribus nomades. Ils respectent le pouvoir avant tout et quantifient celui-ci en termes de force pure et de puissance magique profane. En général, leurs chefs sont de puissants guerriers ou ensorceleurs, voire les deux.

Bien que des tribus de dracotaures se battent parfois pour des terres, les tribus rivales se regroupent rapidement quand elles sont confrontées à une menace extérieure. Les dracotaures s'aliennent également à d'autres créatures reptiliennes, parmi lesquelles les hommes-lézards et les nags. Bien qu'il ne s'agisse pas de créatures très pieuses, ils considèrent les dragons véritables comme de puissantes incarnations des anciens dieux et sont prêts à sacrifier leur vie aux services de telles entités. Du reste, la majeure partie des connaissances profanes de cette race vient des vénérables enseignements des dragons véritables.

Les dracotaures ne restent pas suffisamment longtemps au même endroit pour justifier la construction de communautés permanentes. Cependant, les tribus revendiquent souvent de vieilles ruines et s'en servent en qualité de sanctuaires, de camps d'entraînement ou de lieux de rencontre neutres.

Dracotaures et centaures se méprisent. De fait, de nombreux guerriers dracotaures rêvent de dévorer le cœur d'un centaure terrassé au combat.

### Combat

Les barbares dracotaures entrent dans une rage destructrice dès qu'ils se mêlent à un affrontement.

**Rage de berserker (Ext).** Deux fois par jour, ce barbare dracotaure peut entrer dans une rage sans nom qui dure 10 rounds. Tant que cette rage fait effet, son profil connaît les modifications suivantes : CA 18 (contact 9, pris au dépourvu 18) ; pv +14 ; Lutte +20 ; Att hache d'armes (+15 corps à corps, 2d6+9/x3) ; Out hache d'armes (+13/+8 corps à corps, 2d6+9/x3), hachette (+13 corps à corps, 1d8+4/x3), morsure (+8 corps à corps, 1d8+4) et queue (+8 corps à corps, 1d8+13) ; JS Vig +14, Vol +9 ; For 28, Con 24 ;



	Dracotaure Dragon de taille G	Enrageur dracotaure, barbare de niveau 4 Dragon de taille G
Dés de vie :	3d12+9 (28 pv)	3d12+15 plus 4d12+20 (80 pv)
Initiative :	+1	+2
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)	18 m (12 cases)
Classe d'armure :	17 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle, +2 armure de cuir), contact 10, pris au dépourvu 16	20 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle, +4 chemise de mailles de maître), contact 11, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+3/+11	+7/+18
Attaque :	lance (+6 corps à corps, 2d6+6/×3)	hache d'armes (+13 corps à corps, 2d6+7/×3)
Attaque à outrance :	lance (+6 corps à corps, 2d6+6/×3), morsure (+1 corps à corps, 1d8+2) et queue (+1 corps à corps, 1d8+6) queue (+6 corps à corps, 1d8+10)	hache d'armes (+11/+6 corps à corps, 2d6+7/×3), hachette (+11 corps à corps, 1d8+3/×3), morsure (+6 corps à corps, 1d8+3) et
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	crachat de feu	crachat de feu, rage de berserker
Particularités :	immunité contre les effets de <i>sommeil</i> et la paralysie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	déplacement accéléré, esquive instinctive, immunité contre les effets de <i>sommeil</i> et la paralysie, sens des pièges (+1), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +6, Vol +5	Réf +6, Vig +12, Vol +7
Caractéristiques :	For 18, Dex 12, Con 16, Int 13, Sag 11, Cha 13	For 24, Dex 15, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 12
Compétences :	Art de la magie +4, Connaissances (mystères) +4, Détection +6, Équilibre +5, Intimidation +7, Natation +8, Perception auditive +6, Psychologie +6, Saut +16, Survie +6, Utilisation d'objets magiques +7	Art de la magie +6, Connaissances (mystères) +6, Détection +7, Équilibre +5, Intimidation +11, Natation +9, Perception auditive +10, Psychologie +7, Saut +28, Survie +10, Utilisation d'objets magiques +7
Dons :	Attaque en puissance, Volonté de fer	Attaque en puissance, Combat à deux armes, Volonté de fer
Environnement :	marécages tempérés	marécages tempérés
Organisation sociale :	groupe (2-3), troupe (6-10 plus 50 % de non-combattants et 1 enrageur de niveau 3-6) ou tribu (30-60 plus 50 % de non-combattants, 2 enrageurs de niveau 3-6 et 1 chef de niveau 4-10)	groupe (2-3), troupe (1 plus 6-10 dracotaures plus 50 % de non-combattants) ou tribu (2 plus 50 % de non-combattants, 30-60 dracotaures et 1 chef de niveau 4-10)
Facteur de puissance :	3	7
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement neutre mauvais	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+5	+5

Natation +11, Saut +30. Au terme de cette rage, le barbare dracotaure est fatigué jusqu'à la fin de la rencontre.

**Esquive instinctive (Ext).** L'enrageur dracotaure réagit instinctivement au danger avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve donc son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible. Il le perd cependant s'il est immobilisé.

**Sens des pièges (Ext).** L'enrageur dracotaure a un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

## PERSONNAGES DRACOTAURES

Quand ils ne chassent pas ou ne défendent pas leur territoire, de nombreux dracotaures étudient la sorcellerie. Les barbares, guerriers et rôdeurs sont également courants au sein de cette race. Les prêtres dracotaures, qui sont rares, vénèrent Tiamat et choisissent leurs domaines parmi les suivants : Destruction, Duperie et Mal.

Les personnages dracotaures ont les traits raciaux suivants :

- +8 en Force, +2 en Dextérité, +6 en Constitution, +2 en Intelligence, +2 en Charisme.
- Taille G. Malus de -1 à la CA, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les dracotaures sont en mesure de soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/1,50 m.

- La vitesse de déplacement de base au sol d'un dracotaure est de 15 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres, vision nocturne.
- **Dés de vie raciaux.** Le dracotaure commence avec trois niveaux de dragon, ce qui lui confère 3d12 DV, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +3, Vig +3 et Vol +3.
- **Compétences raciales.** Les niveaux de dragon d'un dracotaure lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 6 × (6 + modificateur d'Intelligence). Ses compétences de classe sont Art de la magie, Connaissances (mystères), Détection, Intimidation, Natation, Perception auditive, Psychologie, Saut, Survie et Utilisation d'objets magiques. Grâce à leur queue, ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut.
- **Dons raciaux.** Les niveaux de dragon d'un dracotaure lui confèrent deux dons.
- **Armes et armures.** Formés à l'utilisation de leurs armes naturelles et au maniement des armes courantes. Formés au port des armures légères.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- **Armes naturelles.** Morsure (1d8) et queue (1d8).
- **Attaques spéciales** (cf. ci-dessus). Crachat de feu.
- **Particularités** (cf. ci-dessus). Immunité contre les effets de *sommeil* et la paralysie.
- **Langues.** D'office : draconien. Supplémentaires : au choix.
- **Classe de prédilection.** Ensorceleur.
- **Ajustement de niveau.** +5.



## DRAKE EMBUSQUÉ

**Dragon de taille M**

**Dés de vie :** 7d12+28 (73 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 9 m (médiocre)

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +7/+10

**Attaque :** morsure (+10 corps à corps, 1d8+3 plus venin)

**Attaque à outrance :** morsure (+10 corps à corps, 1d8+3 plus venin) et 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** souffle, venin

**Particularités :** immunité contre les effets de sommeil et la paralysie, lien télépathique, odorat, résistance à la magie (16), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +9, Vol +5

**Caractéristiques :** For 16, Dex 15, Con 18, Int 7, Sag 10, Cha 9

**Compétences :** Déplacement silencieux +12, Détection +12, Discrétion +16, Perception auditive +12

**Dons :** Attaques multiples, Science de l'initiative, Vigilance

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou meute (3-12)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 8-14 DV (taille M), 15-21 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

*De la taille d'un adulte humain, cette créature draconique arbore très distinctement des traits lupins au lieu des attributs félins des dragons. Solidement charpentée et pourvue d'une gueule allongée, elle dispose d'ailes qui semblent trop petites par rapport à sa taille.*

La plupart des créatures voient les drakes embusqués comme des chasseurs mortels à l'intelligence limitée. Entre eux, ils sont cependant très sociables. S'ils accumulent des trésors au même titre

que les dragons classiques, ils sont dépourvus de notion de propriété individuelle. Si certains drakes embusqués utilisent des objets précis, le trésor appartient à la meute, ce qui explique que les possessions passent de main en main au fil des jours.

Le drake embusqué se déplace habituellement sur ses quatre membres et n'utilise ses ailes atrophiées qu'en cas de nécessité.

Il pèse près de 100 kilos et mesure 1,50 mètre de la tête à la queue. Ses écailles présentent des nuances sombres de gris et de noir.

Les drakes embusqués parlent le commun et le draconien, mais ils s'expriment rarement. Ils communiquent entre eux par télépathie.

### COMBAT

Habituellement, les meutes de drakes embusqués traquent leur proie avec une grande coordination. Ils commencent par user de leur souffle et concentrent leurs attaques sur les créatures affectées, ignorant les proies qui parviennent à prendre la fuite.

**Souffle (Sur).** Cône de 9 mètres de long, 1 fois tous les 1d4 rounds, *lenteur* (durée de 7 rounds), Volonté (DD 17), annule. Les drakes embusqués sont immunisés contre le souffle des leurs. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 17) ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Lien télépathique (Ext).** Les drakes embusqués partagent une conscience collective, ce qui leur permet de communiquer via télépathie. Des drakes embusqués situés à 9 mètres les uns des autres sont en contact permanent. Si l'un d'eux est conscient d'un danger, tous le sont. De plus, il suffit que l'un ne soit pas pris au dépourvu pour que les autres ne le soient pas non plus. Enfin, aucun d'eux n'est pris en tenaille sauf s'ils le sont tous.

**Compétences.** Les drakes embusqués bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

*Drake embusqué*





## DRAKE ENRAGÉ

*Ce reptile puissant marche à quatre pattes, la fluidité de ses mouvements et sa grâce féline semblant démentir sa taille impressionnante. Ses écailles rouge foncé sont couturées de cicatrices et sa gueule renfrognée en dit long sur la rage qui l'anime.*

Créatures draconiques primitives, les drakes enragés ont davantage de points communs avec de grands et dangereux animaux sanguinaires qu'avec de véritables dragons. Bien qu'ils soient doués de facultés de raisonnement rudimentaires, ces créatures restent avant tout des animaux. Cruels et égoïstes, ils incarnent nombre des pires défauts des dragons du Mal. Certains sages pensent que les drakes enragés furent créés délibérément dans le but de produire une monture pourvue des redoutables capacités physiques des dragons mais dénuée de l'intelligence et des pouvoirs magiques de ceux-ci. Les drakes enragés n'accumulent pas de trésors, mais ils accordent une certaine valeur aux pierres précieuses... qu'ils dévorent !

Le corps de ces monstres est recouvert d'écailles rouge foncé aux reflets ternes, mais ils affichent la corpulence féline des véritables dragons. Contrairement à la plupart des créatures draconiques, ils sont aptères. Cependant, leur taille et leur force les rendent très rapides comparés aux autres créatures terrestres. Un drake enragé adulte mesure plus de 3,60 mètres de long et pèse jusqu'à 3 tonnes.

Les drakes enragés ne parlent pas, mais ils comprennent le commun et le draconien dans les limites de leur intelligence.

### COMBAT

Chasseurs brutaux et instinctifs, les drakes enragés se cachent et dressent des embuscades à leurs adversaires. Au-delà de cette technique de chasse rudimentaire, ils ont une approche très simple des combats qu'il leur faut mener. Dès que débute l'affrontement, le monstre charge et bondit sur la proie la plus proche, la déchiquetant aussi rapidement que possible avant de passer à la suivante. Il tente généralement d'étourdir son adversaire dès le premier round de combat puis entre dans une rage destructrice au suivant. S'il a le sentiment d'être dépassé, il a autant de chances de combattre jusqu'à la mort que de fuir.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

**Bond (Ext).** Si le drake enragé charge, il peut effectuer une attaque à outrance dans le même round, qui inclut deux attaques de pattes arrière et une attaque de secouement.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le drake enragé doit toucher à l'aide d'une attaque de morsure. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il établit une prise et peut user de ses attaques de pattes arrière et de secouement contre l'adversaire qu'il a agrippé.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +16, dégâts 1d8+13, inclut l'ajustement dû au don Attaque en puissance.

**Rage (Ext).** Quatre fois par jour, le drake enragé peut entrer dans une rage sans nom qui dure 11 rounds. Tant que

cette rage fait effet, son profil connaît les modifications suivantes : CA 18 (contact 10, pris au dépourvu 15) ; pv +28 ; Att griffes (+18 corps à corps, 1d8+15/19-20) ; Out 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+15/19-20) et morsure (+13 corps à corps, 2d6+10) ; JS Vig +17, Vol +12 ; For 31, Con 27 ; Saut +33. Contrairement à un barbare, le drake enragé n'est ensuite pas fatigué jusqu'à la fin de la rencontre. Il peut mettre un terme à cette rage prématurément, mais il ne le fait que si tous ses adversaires semblent être morts.

**Secouement (Ext).** Quand un drake enragé agrippe de sa gueule un adversaire d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne, il le secoue violemment, ce qui a pour effet d'étourdir et de désorienter la victime. Toute créature agrippée par un drake enragé doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine d'être étourdie pendant 1 round. Le monstre ne peut recourir à ce pouvoir qu'au premier round après avoir agrippé sa proie. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Compétences.** Les drakes enragés bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

### DRAKE ENRAGÉ FIÉLON

Les princes démons élèvent souvent de puissantes versions fiélonnes de drakes enragés qu'ils incorporent à leur armée abyssale. Ces monstres féroces sont encore plus terrifiants que leurs cousins ordinaires car ils possèdent à la fois une fureur draconique et une robustesse démoniaque.



*Drake enragé*



	Drake enragé Dragon de taille G	Drake enragé fiélon Dragon de taille G
Dés de vie :	14d12+84 (175 pv)	21d12+147 plus 21 (304 pv)
Initiative :	+7	+7
Vitesse de déplacement :	18 m (12 cases)	18 m (12 cases)
Classe d'armure :	20 (-1 taille, +3 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17	20 (-1 taille, +3 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+14/+26	+21/+34
Attaque :	griffes (+16 corps à corps, 1d8+13/19-20)*	griffes (+20 corps à corps, 1d8+18/19-20)*
Attaque à outrance :	2 griffes (+16 corps à corps, 1d8+13/19-20)* et morsure (+11 corps à corps, 2d6+9)*	2 griffes (+20 corps à corps, 1d8+18/19-20)* et morsure (+15 corps à corps, 2d6+13)*
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	bond, étreinte, pattes arrière, rage, secouement	bond, châiment du Bien, étreinte, pattes arrière, rage, secouement
Particularités :	immunité contre la paralysie et le sommeil, vision aveugle (9 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne	immunité contre la paralysie et le sommeil, réduction des dégâts (10/magie), résistance au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (26), vision aveugle (9 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +12, Vig +15, Vol +10	Réf +15, Vig +19, Vol +13
Caractéristiques :	For 27, Dex 17, Con 23, Int 4, Sag 12, Cha 10	For 28, Dex 17, Con 24, Int 4, Sag 12, Cha 10
Compétences :	Déplacement silencieux +13, Détection +15, Discrétion +9, Perception auditive +15, Saut +31	Déplacement silencieux +17, Détection +19, Discrétion +14, Perception auditive +19, Saut +36
Dons :	Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Science du critique (griffes), Science de l'initiative	Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (griffes), Science de l'initiative, Science de la robustesse, Succession d'enchaînements
Environnement :	forêts froides	forêts froides
Organisation sociale :	solitaire ou couple	solitaire ou couple
Facteur de puissance :	9	13
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	généralement chaotique mauvais	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	15-28 DV (taille G), 29-42 DV (taille TG)	22-28 DV (taille G), 29-42 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

## Combat

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -9 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +9 aux jets de dégâts.

**Châtiment du Bien (Sur).** Une fois par jour, le drake enragé fiélon a droit à une attaque au corps à corps normale infligeant 20 points de dégâts supplémentaires à un adversaire d'alignement bon.

**Rage (Ext).** Quatre fois par jour, le drake enragé fiélon peut entrer dans une rage sans nom qui dure 12 rounds. Tant que cette rage fait effet, son profil connaît les modifications suivantes : CA 18 (contact 10, pris au dépourvu 15) ; pv +42 ; Att griffes (+22 corps à corps, 1d8+20/19-20) ; Out 2 griffes (+22 corps à corps, 1d8+20/19-20) et morsure (+14 corps à corps, 2d6+15) ; JS Vig +21, Vol +15 ; For 32, Con 28 ; Saut +38. Contrairement à un barbare, le drake enragé fiélon n'est ensuite pas fatigué jusqu'à la fin de la rencontre. Il peut mettre un terme à cette rage prématurément, mais il ne le fait que si tous ses adversaires semblent être morts.

## DRAKES ENRAGÉS ET MONTURES

Bien qu'ils soient trop intelligents pour être dressés à l'aide de la compétence Dressage, de très puissants cavaliers arrivent parfois à s'attribuer les services de montures issues de cette race, que ce soit en les payant ou en les intimidant dans ce sens. Même s'il est dompté, chevaucher un tel monstre est une entreprise risquée. Le cavalier doit donc être prêt à traiter avec une monture qui peut se retourner contre lui à tout moment, surtout s'il montre le moindre signe de faiblesse. Contrôler une créature est très difficile lorsque celle-ci est prise d'une

rage dévastatrice. Dans ce cas, le DD des tests d'Équitation augmente de +10.

Un drake enragé prêt à servir de monture et entraîné au combat coûte au bas mot 15 000 po. Des récompenses régulières prenant la forme de nourriture et de pierres précieuses permettent de satisfaire le monstre et de s'assurer sa loyauté. En général, le cavalier doit dépenser entre 500 et 1 500 po par mois s'il souhaite contenter sa monture.

## LES DRAKES ENRAGÉS D'ÉBERRON

Les drakes enragés apparaissent en grand nombre sur le continent argonessien. Ils s'installent dans des cavernes creusées à flanc de falaise, sur les côtes. On en trouve également une foule en Khorvaire, où ils se disputent des terres avec les wivernes. Les drakkars des principautés de Lhazâr affichent souvent une figure de proue représentant un drake enragé. Du reste, ces créatures sont chassées, respectées et redoutées sur toute la côte est du Khorvaire. Enfin, les tribus barbares d'Argoness montent régulièrement de tels monstres.

## LES DRAKES ENRAGÉS DE FAERÛN

Les drakes enragés peuplent diverses chaînes de montagnes de l'Inaccessible Orient, plus particulièrement les pics Géants de Narfell et les montagnes de Croc-Dragon de Thesk et de l'Aglarond. Des drakes enragés asservis sont également à la botte de divers Magiciens Rouges de Thay. Ils sont nombreux jusque dans les montagnes du Crapaud accroupi du Shaar Oriental. Des marchands shiirtalarans en ont également aperçu dans les Dracossements, où ils s'attaquent aux caravanes qui s'approchent de la ville de Kormul ainsi qu'aux navires qui sillonnent le Talar.



# ÉCHAUFFOURONCE

**Plante de taille TG**

**Dés de vie :** 25d8+200 (312 pv)

**Initiative :** -2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 30 (-2 taille, -2 Dex, +24 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 30

**Attaque de base/lutte :** +18/+37

**Attaque :** coup (+28 corps à corps, 2d6+11/19-20)

**Attaque à outrance :** 4 coups (+28 corps à corps, 2d6+11/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** empalement, étreinte, piétinement (2d6+16), volée d'épines

**Particularités :** champ d'épines, résistance à l'électricité (20) et au feu (20), traits des plantes, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +22, Vol +10

**Caractéristiques :** For 32, Dex 6, Con 27, Int 5, Sag 10, Cha 7

**Compétences :** Discrétion +18\*

**Dons :** Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements, Volonté de fer

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 15

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 26-50 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Le corps de cette créature léonine à six pattes est constitué de plantes entrelacées et d'épines. Chacune de ses paires de pattes, qui évoquent celles d'un gorille, est légèrement plus courte que la précédente, les membres antérieurs étant les plus petits. Le corps de la créature est recouvert de longues épines et il semble impossible de s'en approcher ou de la contourner sans s'exposer à de graves blessures.

Conçues magiquement pour faire office d'engins de siège, les échauffouronces viennent facilement à bout de la piétaille ennemie. Bien qu'elles soient créées pour livrer bataille, certaines parviennent cependant à échapper aux griffes de leur concepteur et parcourent les régions sauvages. Une simple échauffouronce est capable de raser un bourg, ce qui explique que les populations tremblent lorsque l'une d'elles s'approche de leur communauté.

Les échauffouronces sont pourvues d'une intelligence rudimentaire, mais elles n'ont pas le don de parole. Quand un druide parvient à communiquer avec l'une d'elles, celle-ci se montre farouche et indifférente. De puissants druides maléfiques arrivent à les contrôler, faisant alors d'elles de redoutables gardiennes.

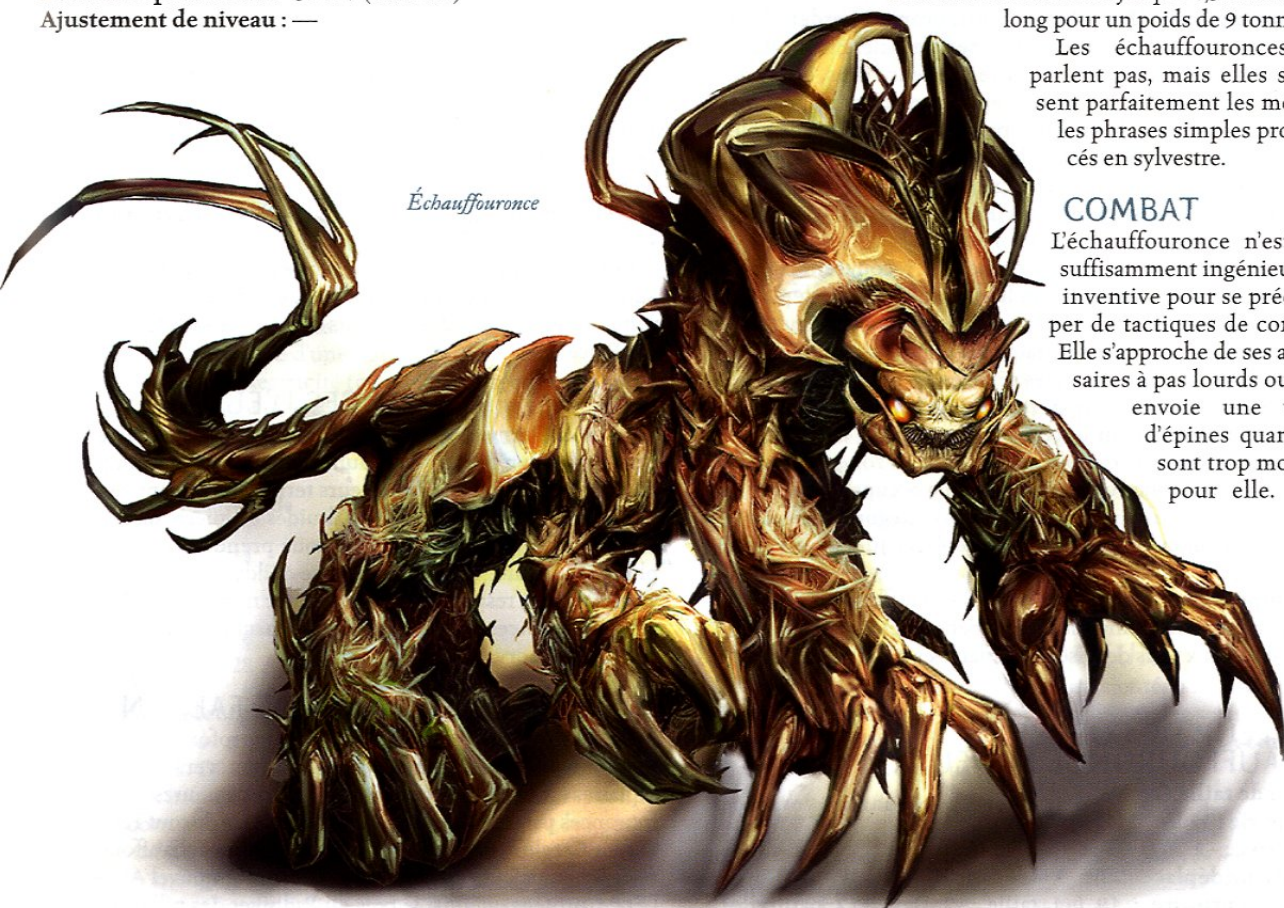
L'échauffouronce marche sur ses six pattes. Mais quand elle combat, elle se tient sur une paire d'entre elles et frappe à l'aide de ses deux paires antérieures. L'échauffouronce est presque aussi large que haute. Comparée à un humanoïde de taille similaire, ce monstre est très trapu.

Les échauffouronces sont pourvues d'un cuir épais et caoutchouteux couleur boue séchée, mais les fibres végétales qui parcourent leur corps sont verdâtres. Plantes gigantesques, il leur arrive de mesurer jusqu'à 4,50 mètres de long pour un poids de 9 tonnes.

Les échauffouronces ne parlent pas, mais elles saisissent parfaitement les mots et les phrases simples prononcés en sylvestre.

## COMBAT

L'échauffouronce n'est pas suffisamment ingénieuse ni inventive pour se préoccuper de tactiques de combat. Elle s'approche de ses adversaires à pas lourds ou leur envoie une volée d'épines quand ils sont trop mobiles pour elle. Bien



*Échauffouronce*



qu'elles soient lentes à la détente, du moins selon les normes humaines, les échauffourances sont suffisamment malignes pour tirer le meilleur parti de leurs diverses formes d'attaques, n'hésitant pas à piétiner les adversaires de petite taille, à cribler d'épines les cibles qui prennent la fuite ou à se jeter dans la mêlée. Les échauffourances ont accidentellement développé une technique de combat particulièrement efficace contre les créatures de taille M ou inférieure. Le monstre avance jusqu'à son adversaire et use du don Coup fabuleux, bénéficiant ainsi d'une attaque d'opportunité s'il parvient à le repousser au sein de son espace contrôlé.

**Empalement (Ext).** Chaque fois que l'échauffourance entame une lutte avec une créature de taille M ou inférieure, il y a une chance pour que la victime s'empale sur les épines. Une fois l'action de lutte initiée, l'échauffourance a droit à un nouveau test de lutte (action libre) pour empaler sa victime sur ses épines.

Une créature empalée est sans défense jusqu'à ce qu'elle remporte un test de lutte opposé contre l'échauffourance. Tant que les créatures avec lesquelles elle lutte sont empalées, l'échauffourance n'est pas considérée comme agrippée (elle ne perd donc pas son bonus de Dextérité à la CA, contrôle toujours son espace occupé et peut user de ses attaques restantes contre d'autres adversaires). Quand elle effectue un test de lutte contre une créature empalée, l'échauffourance subit un malus de -20.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'échauffourance doit toucher à l'aide d'une attaque de coup. Elle peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Volée d'épines (Ext).** Les échauffourances perdent leurs épines et les recouvrent à une cadence infernale. En se cabrant et en produisant un mouvement sec de leur corps, elles sont capables de projeter une grêle d'épines meurtrières. Au prix d'une action simple, le monstre peut donc générer une volée d'épines dont le centre se situe dans un rayon de 18 mètres. Ces épines infligent 8d6 points de dégâts perforants aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres (Réflexes, DD 33, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Champ d'épines (Ext).** Les épines qui recouvrent le corps d'une échauffourance affectent les créatures qui se déplacent au sein de l'espace contrôlé du monstre. L'échauffourance peut donc porter jusqu'à quatre attaques d'opportunité par round. Contrairement au don Attaques réflexes, ce pouvoir ne permet pas à l'échauffourance de porter des attaques d'opportunité quand elle est prise au dépourvu. De plus, le DD des tests d'Acrobaties visant à se déplacer au sein de la zone de contrôle d'une échauffourance ou des cases qu'elle occupe augmente de +10. Les créatures dotées d'au moins trois catégories de taille de moins que le monstre ne peuvent se déplacer au sein de la zone qu'il occupe.

**Compétences.** \* Malgré sa taille, l'échauffourance se fond bien dans son environnement. Elle bénéficie donc d'un bonus racial de +8 aux tests de Discretion dans les milieux naturels de la surface.

## EMPALEUR DE GUERRE (ÉCHAUFFOURANCE MINEURE)

**Plante de taille G**

**Dés de vie :** 12d8+72 (126 pv)

**Initiative :** -2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 19 (-1 taille, -2 Dex, +12 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +9/+19

**Attaque :** coup (+14 corps à corps, 1d8+6/19-20)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+14 corps à corps, 1d8+6/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** empalement, étreinte, piétinement (1d8+9), volée d'épines

**Particularités :** champ d'épines, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), traits des plantes, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +14, Vol +4

**Caractéristiques :** For 23, Dex 6, Con 22, Int 5, Sag 10, Cha 7

**Compétences :** Discretion +9\*

**Dons :** Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du critique (coup)

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Plus petits que les redoutables échauffourances qui parcourent les régions sauvages, les empaleurs de guerre se montrent également plus obéissants et sont généralement au service d'une autre créature. Les meilleurs dresseurs parviennent à les rendre dociles et même à les conduire au combat quand cela s'avère nécessaire. D'aucuns pensent que ces monstres sont les vraies échauffourances et que leurs grandes cousines sont des créatures retournées à l'état sauvage. Selon cette réflexion, les empaleurs de guerre ne seraient donc pas des versions mineures d'échauffourances. Ces monstres font dans les 2,40 mètres de long pour un poids compris entre 1 et 2 tonnes.

## Combat

Les échauffourances mineures abordent le combat comme leurs grandes cousines.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 22), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Volée d'épines (Ext).** Les empaleurs de guerre infligent 5d6 points de dégâts perforants aux créatures situées dans la zone (Réflexes, DD 22, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

## LES ÉCHAUFFOURANCES D'ÉBERRON

Lors de la Dernière Guerre, les druides qui protégeaient les confins d'Eldyn ont usé d'échauffourances pour décourager les incursions d'humanoïdes sur leurs terres. Cependant, leur plan s'est retourné contre eux car les druides de guerre de l'Aundair et du Droâm ont usé de magie pour prendre le contrôle de plusieurs dizaines d'échauffourance d'Eldyn, les incluant ainsi à leurs armées respectives. Bien que leur nombre soit faible, des échauffourances servent encore de machines de siège dans l'ouest du Khorvaire.

## LES ÉCHAUFFOURANCES DE FAERÛN

Bien que les cercles druidiques d'Eauprofonde et d'autres communautés se tournent généralement vers les gardiens topiaires (cf. page 74) pour protéger leurs demeures, les échauffourances parcourent et défendent les forêts de tout Faerûn. Le défunt Cercle de Valombre créa les premières échauffourances, mais les empaleurs de guerre servent le tout nouvel Anneau de l'Épée, protégeant ainsi le bois du Padhiver des pillards gnolls, gobelours et hobgobelins.



# ÉLÉMENTAIRE ORAGEUX

Un nuage noir et crépitant pousse un grondement de tonnerre.

Incarnation élémentaire d'un orage doué de vie, l'élémentaire orageux arbore la nature violente d'une tempête. Il quitte rarement son plan d'origine, sauf si on le convoque ou si on l'appelle. Il est alors capable de semer la destruction sur son passage.

Quand il ne se trouve pas dans le plan élémentaire de l'Air, ce monstre cherche les phénomènes climatiques les plus violents et ne se sent bien qu'au sein d'un orage.

Les élémentaires orageux parlent l'aérien, mais ils y ont rarement recours. Leur voix évoque un bruit de tonnerre lointain.

## COMBAT

Les élémentaires orageux sont tonitrueux et aiment combattre sur un terrain accidenté où il leur est possible d'éviter les obstacles en volant. Ils restent le plus souvent dans les airs, hors de portée de leurs ennemis. Leur pouvoir spécial de fureur de l'orage leur confère l'attaque à distance dont manquent la plupart des élémentaires.

**Choc électrique (Sur).** Une fois par round, au prix d'une action libre, l'élémentaire orageux peut délivrer une attaque électrique à un adversaire situé dans un rayon de 3 mètres. Cette attaque inflige des dégâts d'électricité non-létaux aux adversaires vivants (Vigueur, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Élémentaire	Taille	Poids	DD de Vigueur	Dégâts d'électricité
Taille P	1,20 m	2 kilos	12	1d4
Taille M	2,50 m	4 kilos	14	2d4
Taille G	5 m	8 kilos	18	4d4
Taille TG	10 m	16 kilos	24	8d4
Noble	11 m	20 kilos	26	10d4
Seigneur	12 m	24 kilos	28	12d4

**Fureur de l'orage (Sur).** Une fois par minute, au prix d'une action complexe, l'élémentaire orageux peut émettre un grondement de tonnerre couplé à un éclair.

Le tonnerre inflige des dégâts de son (cf. table ci-dessous) aux créatures situées dans un rayon de 18 mètres. Un jet de Vigueur réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

L'éclair prend la forme d'une ligne de 36 mètres de long qui inflige des dégâts d'électricité (cf. table ci-dessous). Un jet de Vigueur réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Élémentaire	DD de sauvegarde	Dégâts de son	Dégâts d'électricité
Taille P	12	1d6	2d6
Taille M	14	2d6	4d6
Taille G	18	4d6	8d6
Taille TG	24	8d6	16d6
Noble	26	10d6	21d6
Seigneur	28	12d6	24d6

**Guérison électrique et sonique (Ext).** Les attaques d'électricité et de son n'infligent pas de dégâts aux élémentaires orageux. D'ailleurs, une attaque d'électricité (comme *décharge électrique* ou *éclair*) ou de son (comme *cacophonie*) utilisée contre un tel monstre va même jusqu'à lui restituer 1 point de vie par tranche de 3 points de dégâts qu'elle est censée infliger. En revanche, l'élémentaire orageux ne peut pas recouvrer de points de vie en subissant ses propres attaques.



Élémentaire orageux

**Maîtrise de l'Air (Ext).** Les créatures volantes subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts contre l'élémentaire orageux.

## LES ÉLÉMENTAIRES ORAGEUX D'ÉBERRON

Sur Éberron, les élémentaires orageux ravagent le plan de Kythri où règne le Chaos. Ils se faufilent sur Éberron quand Kythri et le plan Matériel sont adjacents. Les gnomes du Zilargo usent parfois de tels monstres pour alimenter des véhicules et autres objets magiques, une entreprise risquée vu le caractère lunatique de ces élémentaires. Le 15 Lharvion 997 C.R., dans la ville de Portrolane, une expérience visant à lier un élémentaire orageux à un vaisseau céleste de la maison Lyrandar a coûté la vie à quatre thaumartisans gnomes et a gravement endommagé le navire.

## CONVOCAION D'UN ÉLÉMENTAIRE ORAGEUX

Les élémentaires orageux peuvent être ajoutés à la liste de créatures qu'il est possible d'appeler en utilisant des sorts de *convocation de monstres* et de *convocation d'alliés naturels*, comme le montre la table ci-dessous.

### Élémentaire Listes de sorts

Taille P	Convocation d'alliés naturels III, convocation de monstres IV
Taille M	Convocation d'alliés naturels V, convocation de monstres VI
Taille G	Convocation d'alliés naturels VI, convocation de monstres VII
Taille TG	Convocation d'alliés naturels VII, convocation de monstres VIII
Noble	Convocation d'alliés naturels VIII, convocation de monstres IX



	Élémentaire orageux, taille P Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille P	Élémentaire orageux, taille M Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille M	Élémentaire orageux, taille G Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	4d8+8 (26 pv)	8d8+32 (68 pv)
Initiative :	+2	+5	+4
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)	9 m (6 cases), vol 18 m (parfaite)	12 m (8 cases), vol 24 m (parfaite)
Classe d'armure :	14 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12	15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14	16 (-1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+1/-3	+3/+5	+6/+16
Attaque :	coup (+4 corps à corps, 1d4 plus 1d4 électricité)	coup (+5 corps à corps, 1d6+2 plus 1d6 électricité)	coup (+11 corps à corps, 1d8+6 plus 1d8 électricité)
Attaque à outrance :	coup (+4 corps à corps, 1d4 plus 1d4 électricité)	coup (+5 corps à corps, 1d6+2 plus 1d6 électricité)	2 coups (+11 corps à corps, 1d8+6 plus 1d8 électricité)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	choc électrique, fureur de l'orage	choc électrique, fureur de l'orage	choc électrique, fureur de l'orage
Particularités :	guérison électrique et sonique, maîtrise de l'Air, traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)	guérison électrique et sonique, maîtrise de l'Air, traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)	guérison électrique et sonique, maîtrise de l'Air, réduction des dégâts (5/-), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +1, Vol +0	Réf +5, Vig +3, Vol +1	Réf +6, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques :	For 10, Dex 15, Con 12, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 14, Dex 13, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 22, Dex 11, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +5, Perception auditive +4	Détection +6, Perception auditive +5	Détection +8, Perception auditive +7
Dons :	Attaque en finesse <sup>8</sup> , Vigilance	Science de l'initiative, Vigilance	Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement :	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	2	4	6
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	3 DV (taille P)	5-7 DV (taille M)	9-15 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—	—	—

	Élémentaire orageux, taille TG Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire orageux, noble Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire orageux, seigneur Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG
Dés de vie :	16d8+96 (168 pv)	21d8+126 (220 pv)	24d8+144 (252 pv)
Initiative :	+3	+4	+5
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases), vol 30 m (parfaite)	15 m (10 cases), vol 30 m (parfaite)	15 m (10 cases), vol 30 m (parfaite)
Classe d'armure :	17 (-2 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 17	22 (-2 taille, +14 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 22	24 (-2 taille, +1 Dex, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte :	+12/+30	+15/+34	+18/+37
Attaque :	coup (+20 corps à corps, 2d6+10 plus 2d6 électricité)	coup (+24 corps à corps, 3d6+11 plus 2d6 électricité)	coup (+27 corps à corps, 3d6+11/19-20 plus 2d6 électricité)
Attaque à outrance :	2 coups (+20 corps à corps, 2d6+10 plus 2d6 électricité)	2 coups (+24 corps à corps, 3d6+11 plus 2d6 électricité)	2 coups (+27 corps à corps, 3d6+11/19-20 plus 2d6 électricité)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	choc électrique, fureur de l'orage	choc électrique, fureur de l'orage	choc électrique, fureur de l'orage
Particularités :	guérison électrique et sonique, maîtrise de l'Air, réduction des dégâts (5/-), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)	guérison électrique et sonique, maîtrise de l'Air, réduction des dégâts (10/-), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)	guérison électrique et sonique, maîtrise de l'Air, réduction des dégâts (10/-), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +11, Vig +11, Vol +5	Réf +14, Vig +13, Vol +7	Réf +17, Vig +14, Vol +8
Caractéristiques :	For 30, Dex 9, Con 22, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 32, Dex 11, Con 22, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 32, Dex 13, Con 22, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +12, Perception auditive +11	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +29
Dons :	Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance	Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Vigilance	Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaîne- ment, Réflexes surhumains, Science du critique (coup), Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Vigilance
Environnement :	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	8	10	12
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	17-20 DV (taille TG)	22-23 DV (taille TG)	25-48 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—



## ENLACEUR PRISMATIQUE

**Aberration de taille G**

**Dés de vie :** 9d8+27 (67 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases)

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +6/+16

**Attaque :** tentacule (+11 corps à corps, 1d6+6 plus venin)

**Attaque à outrance :** 4 tentacules (+11 corps à corps, 1d6+6 plus venin)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/6 m

**Attaques spéciales :** coloris hypnotique, couleurs dansantes, venin

**Particularités :** perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +6, Vol +7

**Caractéristiques :** For 22, Dex 15, Con 17, Int 4, Sag 12, Cha 15

**Compétences :** Déplacement silencieux +8, Détection +3, Discrétion +4\*, Perception auditive +7

**Dons :** Attaque spéciale renforcée (coloris hypnotique), Discret, Science de l'initiative, Vigilance

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou nid (3-12)

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :**

10-18 DV (taille G),

19-27 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Cette grande créature ressemble à un arbre de chair pourvu de quatre tentacules qui s'agitent doucement au-dessus de lui. Sa peau palpite et présente un éventail de couleurs hypnotiques en perpétuel changement.

L'enlaceur prismatique est un prédateur patient qui se tapis dans les régions les plus profondes de la terre. À l'instar du calmar, il a la faculté de changer de couleur rapidement, ce qui lui permet de se fondre dans les milieux rocaillieux ou de produire un éventail de couleurs fascinantes qui attirent ses proies. Les enlaceurs prismatiques constituent un véritable fléau pour de nombreuses communautés souterraines car les nids de telles créatures sont généralement proches d'axes très fréquentés.

L'enlaceur prismatique se nourrit principalement de petits animaux cavernicoles qu'il attire facilement à lui grâce à ses couleurs, mais il s'en prend également à des humanoïdes de bonne taille. Il se déplace lentement et prudemment, et seulement lorsqu'il lui faut trouver un nouveau terrain de chasse, mais ses tentacules sont vifs comme l'éclair quand une créature s'approche de lui. À l'instar de l'enlaceur ordinaire, il mesure 2,70 mètres de haut et pèse 1,1 tonne.

En revanche, contrairement aux enlaceurs classiques, les enlaceurs prismatiques ne parlent ni ne comprennent la moindre langue. Ils communiquent entre eux en changeant rapidement de couleur.

### COMBAT

L'enlaceur prismatique reste tapi dans l'obscurité et use de perception des vibrations pour détecter les proies potentielles.

S'il se sent capable de l'emporter, il a recours au pouvoir de coloris hypnotique pour attirer sa proie avant de la frapper à l'aide de ses tentacules et de lui injecter son venin paralysant. Il use de *couleurs dansantes* contre un groupe d'ennemis, mais seulement s'ils sont ensuite à portée de ses tentacules. Si ses adversaires sont trop nombreux, il se fond dans son environnement et tente de rester caché, sauf si une créature s'approche à portée de tentacule. Une fois que sa proie est paralysée, il la tue avant de la dévorer, sa gueule se situant au sommet de sa tête.

**Coloris hypnotique (Ext).** L'enlaceur prismatique peut entreprendre une action simple pour changer de couleur tel un calmar, captivant ainsi son adversaire. Cet effet lui confère un camouflage et fascine toutes les créatures qui le voient (Volonté, DD 18, annule). Les sujets s'approchent alors du monstre à leur vitesse de déplacement normale. Quand il utilise ce pouvoir, l'enlaceur prismatique perd le bénéfice de son bonus racial aux tests de Discrétion (cf. ci-dessous).

Les créatures dénuées de vue ne sont pas affectées. Il s'agit d'un pouvoir mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus de +2 découlant du don *Attaque spéciale renforcée*.

**Couleurs dansantes (Mag).** *Couleurs dansantes* (DD 13), 3 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 17) ; dégâts initiaux : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité ; dégâts secondaires : paralysie pendant 1d3 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

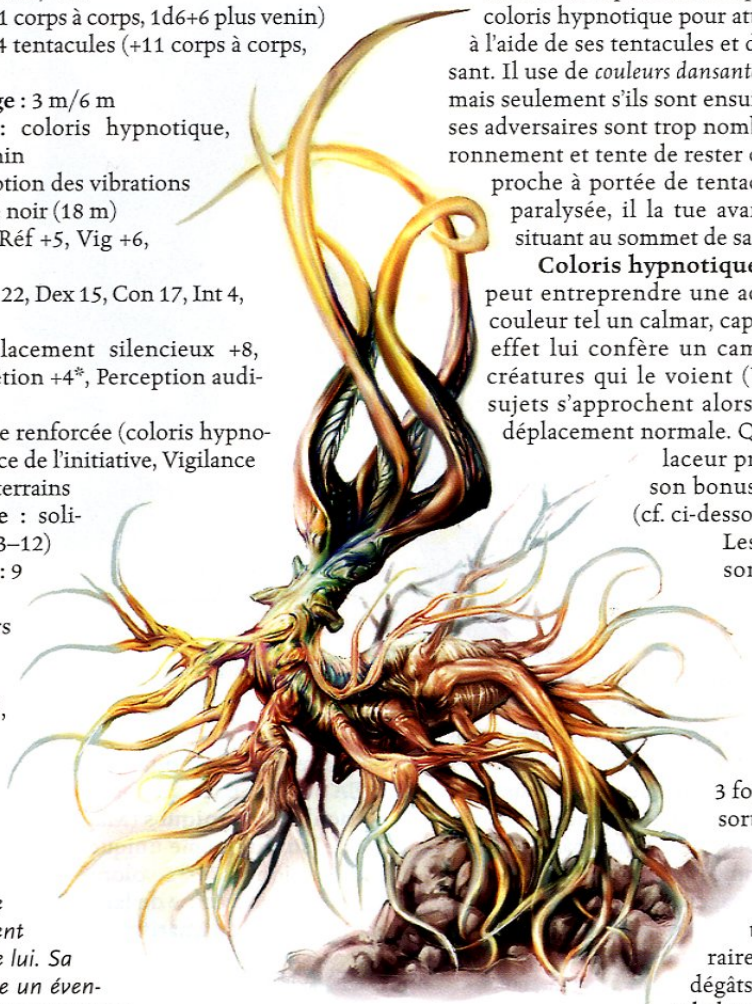
**Compétences.** Grâce à ses talents de camouflage, l'enlaceur prismatique bénéficie d'un bonus racial de +20 aux tests de Discrétion dans les milieux souterrains.

### LES ENLACEURS PRISMATIQUES D'ÉBERRON

Créations des daëlkyrs (cf. page 280 d'ÉBERRON), les enlaceurs prismatiques gardent tunnels et cavernes près d'enclaves d'illithids, de ruches de tyrannœils et d'antrès d'aberrations maléfiques.

### LES ENLACEURS PRISMATIQUES DE FAERÛN

Des enlaceurs prismatiques ont élu domicile dans l'Outreterre Haute, non loin du bief Profond. Certains sages pensent que les enlaceurs prismatiques furent créés il y a de cela des siècles pour veiller sur la grotte de la Folie invoquée et qu'ils s'en sont lentement mais sûrement éloignés depuis.



Enlaceur prismatique



# ENSORCELAME

Le crâne de cet humanoïde mesurant 1,50 mètre est surmonté de courtes cornes rouges. Il semble dépourvu de nez, mais de minuscules cornes rouges lui poussent au menton à la manière d'une barbe. Il porte une armure de cuir cloutée brune elle aussi hérissée de cornes, ainsi qu'un épéu et un bouclier. Ses yeux oranges s'écarrillent alors qu'il ouvre la bouche.

« Ensorcelame » est le nom que certaines créatures emploient pour désigner une race d'humanoïdes ayant le pouvoir d'imposer d'un simple mot leur volonté à leurs victimes. Ce pouvoir et leur propension à frapper leurs adversaires dans le dos expliquent en partie le nom qu'on leur a donné. Entre elles, ces créatures se qualifient d'athames.

Les ensorcelames vivent au sein de communautés modestes, se cachant dans les déserts et autres régions inhospitalières d'où ils préparent une reconquête du monde qui, selon eux, leur appartenait jadis.

Autrefois, selon une légende athame, toutes les créatures parlaient la même langue et les ensorcelames régnaient sur le monde. Leur verbe faisait loi et chacun obéissait à leurs ordres. C'est alors qu'un dieu se mêla de ce qui ne le regardait pas et apprit de nouvelles langues aux sujets des athames. Cela brisa en quelque sorte l'autorité des ensorcelames et leurs sujets, qui les craignaient et les haïssaient malgré un règne magnanime, empruntèrent la voie de la révolte avant de mettre leur empire en pièces. Cette légende est certes réfutable, certaines communautés athames allant jusqu'à mettre le compte de cette catastrophe sur le dos de différentes divinités, mais tous les athames croient dur comme fer en ce mythe.

Ce récit a bel et bien un fond de vérité : d'autres races craignent et haïssent les ensorcelames. Le contrôle qu'ils exercent sur leur prochain d'un simple mot pousse en effet certaines races à mener des actions désespérées contre eux. Ainsi, il est arrivé que des elfes s'allient à des orques et des géants à des nains pour dénicher et anéantir des communautés entières d'athames.

Les ensorcelames sont pourvus d'une peau épaisse dont la couleur va du brun foncé à l'orange-rouge. Ils ont de petites cornes rouges là où les autres races ont de la barbe et des cheveux. Les yeux sont jaunes ou oranges, avec des pupilles rouges. Un ensorcelame moyen mesure 1,50 mètre et pèse 60 kilos.

Si les ensorcelames ont un pouvoir d'injonction, encore faut-il qu'ils se fassent comprendre de leurs adversaires. C'est pourquoi beaucoup apprennent de nombreuses langues. Tous parlent le commun et le commun des Profondeurs, la plupart connaissant également quatre autres langues. Parmi elles, on retrouve le plus souvent l'elfe, le géant, le goblin et le nain.

## COMBAT

Les ensorcelames utilisent leur faculté psionique de *silence* pour se protéger des attaques de son et traquer plus facilement leurs ennemis. Quand ils se trouvent non loin d'un adversaire n'ayant pas remarqué leur présence, ils attaquent depuis leur cachette. Ils tentent bien évidemment de prendre leurs ennemis en tenaille s'ils sont plusieurs.

Face à un grand nombre d'adversaires, l'ensorcelame use d'*injonction suprême* pour les mettre à terre. Il tente alors de les tuer un par un, recourant à *injonction* contre les ennemis qui ont résisté à la faculté précédente. S'il est confronté à un lanceur de sorts, l'ensorcelame met un terme à sa faculté de *silence* pour lancer une *injonction suprême*, puis il la reconduit

Ensorcelame



avant de l'attaquer au corps à corps.

### Attaque sournoise (Ext).

L'ensorcelame peut porter des attaques sournoises sur le même principe qu'un roubard. Celles-ci infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires aux adversaires privés de leur bonus de Dextérité à la CA ou pris en tenaille.

**Facultés psioniques (Mag).** *Injonction* (DD 16), *message et silence* (sur lui-même uniquement ; y met un terme au prix d'une action libre), à volonté ; *injonction suprême* (DD 18), 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

## CAPITAINE ENSORCELAME

En général, un capitaine ensorcelame mène une escouade de huit à douze athames et coordonne les efforts de ses hommes.

Le capitaine ensorcelame présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux et augmentations découlant de ses nouveaux dés de vie : For 13, Dex 14, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 8.

## Combat

Les capitaines ensorcelames tirent le meilleur parti de vertus comme la patience et la préparation. Ils aiment les embuscades et attaquer depuis leur cachette.

**Attaque sournoise (Ext).** Le capitaine ensorcelame peut porter des attaques sournoises sur le même principe qu'un roubard. Celles-ci infligent 4d6 points de dégâts supplémentaires aux adversaires privés de leur bonus de Dextérité à la CA ou pris en tenaille.

**Facultés psioniques (Mag).** *Injonction* (DD 15), *message et silence* (sur lui-même uniquement ; y met un terme au prix d'une action libre), à volonté ; *injonction suprême* (DD 17),



## Ensorcelame Humanoïde monstrueux de taille M

## Capitaine ensorcelame, roublard de niveau 3 Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie :	9d8-9 (31 pv)	9d8+9 plus 3d6+3 (63 pv)
Initiative :	+7	+9
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	18 (+3 Dex, +1 naturelle, +3 cuir clouté de maître, +1 rondache en acier de maître), contact 13, pris au dépourvu 15	21 (+5 Dex, +1 naturelle, +4 cuir clouté +1, +1 rondache en acier de maître), contact 15, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+9/+9	+11/+12
Attaque :	épéu (+9 corps à corps, 1d6) ; ou épéu (+12 distance, 1d6)	épée courte de maître (+17 corps à corps, 1d6+1/19-20) ; ou arc court de maître (+17 distance, 1d6/x3)
Attaque à outrance :	épéu (+9/+4 corps à corps, 1d6) ; ou épéu (+12 distance, 1d6)	épée courte de maître (+17/+12/+7 corps à corps, 1d6+1/19-20) ; ou arc court de maître (+17/+12/+7 distance, 1d6/x3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	attaque sournoise (+2d6), facultés psioniques	attaque sournoise (+2d6), facultés psioniques
Particularités :	résistance au feu (5), vision nocturne, vulnérabilité au son	esquive totale, recherche des pièges, résistance au feu (5), sens des pièges (+1), vision nocturne, vulnérabilité au son
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +4, Vol +10	Réf +14, Vig +4, Vol +12
Caractéristiques :	For 11, Dex 17, Con 9, Int 12, Sag 14, Cha 16	For 13, Dex 20, Con 13, Int 12, Sag 16, Cha 15
Compétences :	Concentration +11, Détection +10, Diplomatie +5, Discrétion +10, Langue (quatre au choix), Psychologie +7	Acrobaties +15, Concentration +13, Déplacement silencieux +15, Détection +13, Diplomatie +4, Discrétion +15, Langue (cinq au choix), Psychologie +9, Saut +3
Dons :	Attaque spéciale renforcée ( <i>injonction</i> ), Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer	Attaque en finesse, Attaque spéciale renforcée ( <i>injonction</i> ), Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement :	déserts chauds	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire, couple, groupe d'éclaireurs (3-6) ou escouade (8-12 plus 1 capitaine de niveau 3)	solitaire, couple ou escouade (1 plus 8-12 ensorcelames)
Facteur de puissance :	4	7
Trésor :	normal	normal plus cuir clouté +1
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3

1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

## LA SOCIÉTÉ DES ENSORCELAMES

Les ensorcelames vivent dans de petites enclaves cachées des autres races qui abritent rarement plus de deux cents adultes. Ces enclaves disposent d'une hiérarchie basée sur l'extraction de chacun, mais la plupart des ensorcelames sont égaux et connaissent de nombreux droits et privilèges. Les athames n'utilisent pas leurs facultés psioniques contre des individus d'un rang supérieur, sauf dans le cadre de leur entraînement.

Ils mènent une existence austère et monastique au sein de leurs forteresses. Ceux qui ne contribuent pas à la bonne marche quotidienne de la communauté passent le plus clair de leur temps à méditer, à s'entraîner ou à étudier à la bibliothèque.

## PERSONNAGES ENSORCELAMES

Les ensorcelames sont généralement des roublards ou des moines. La plupart des prêtres athames vénèrent Mnemeer, le Grand Médiateur, qui est à l'origine de leurs facultés psioniques. Ils choisissent leurs domaines parmi les suivants : Connaissance, Duperie et Magie.

Les personnages ensorcelames ont les traits raciaux suivants :

- +6 en Dextérité, -2 en Constitution, +2 en Intelligence, +4 en Sagesse, +6 en Charisme.
- Taille M.

- La vitesse de déplacement de base au sol d'un ensorcelame est de 9 mètres.
- Vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. L'ensorcelame commence avec neuf niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 9d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +9 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +6, Vig +3 et Vol +6.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un ensorcelame lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $12 \times (2 + \text{modificateur d'Intelligence, minimum } 1)$ . Ses compétences de classe sont Concentration, Détection, Discrétion, Langue et Psychologie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un ensorcelame lui confèrent quatre dons.
- Armes et armures. Les ensorcelames sont formés au maniement des armes courantes et des boucliers (mais pas du pavois). Ils sont également formés au port des armures légères.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Attaques spéciales (cf. ci-dessus). Attaque sournoise (+2d6), facultés psioniques.
- Particularités (cf. ci-dessus). Résistance au feu (5), vulnérabilité au son.
- Langues. D'office : commun et commun des Profondeurs. Supplémentaires : au choix, à l'exception des langages secrets comme la langue des druides.
- Classe de prédilection. Roublard.
- Ajustement de niveau. +3.



## ÉPINEUX

**Fée de taille P**

**Dés de vie :** 6d6+12 (33 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle, +2 armure de feuilles, +1 targe), contact 13, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +3/+2

**Attaque :** épée longue d'épines (+8 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou arc long (+6 distance, 1d6/x3)

**Attaque à outrance :** épée longue d'épines (+8 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou arc long (+6 distance, 1d6/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+2d6), flèches de sommeil

**Particularités :** réduction des dégâts (5/fer froid), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +4, Vol +5

**Caractéristiques :** For 16, Dex 15, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 13

**Compétences :** Déplacement silencieux +13, Détection +9, Diplomatie +3, Discrétion +17, Fouille +9, Perception auditive +9, Psychologie +9, Survie +0 (+2 pour suivre une piste)

**Dons :** Arme de prédilection (épée longue), Discret, Science de l'initiative

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou patrouille (3-5)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre bon

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +2 (compagnon d'armes)

*Ce petit humanoïde vêtu de feuilles épaisses tient une targe et une épée longue épineuse. Sa peau est vert foncé et il a les cheveux marron.*

Guerriers des royaumes des fées, les épineux sont des gardiens fanatiques. En raison de leur nature espiègle et capricieuse, les grigs, nixes et pixies s'attirent souvent des problèmes dont ils ont du mal à se dépêtrer par la suite. Parfois, un épineux vient à l'aide d'une telle créature. Ces guerriers sont également les gardes et les gardiens de fées prestigieuses et de sites féériques importants. Par exemple, si une dryade doit entreprendre une mission l'obligeant à quitter son arbre pour un temps, elle chargera certainement un épineux de le garder durant son absence.

Les épineux tirent leur nom de la curieuse épée longue dont ils s'affublent. Celle-ci est constituée d'épines de roses cultivées avec le plus grand soin à la cour féérique. Leur armure est constituée d'épaisses feuilles caoutchouteuses et leur confère une protection équivalente à celle du cuir.

Un épineux mesure 90 centimètres et ne pèse que 12,5 kilos en raison de son extrême minceur. Sa peau peut adopter toutes les teintes de vert. Habituellement, il a les cheveux brun écorce, mais quelques-uns ont des tresses rouge baie.

Les épineux parlent le commun et le sylvestre.

### COMBAT

Les épineux cherchent rarement la bagarre, mais ils s'en prennent à tout ce qui menace d'autres fées. À l'instar de celles-ci, ils n'adoptent cependant pas une approche directe. En fait, ce sont des créatures sournoises qui lancent de vilaines attaques depuis leur cachette.

**Attaque sournoise (Ext).** L'épineux peut porter des attaques sournoises sur le même principe qu'un roublard. Celles-ci infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires aux adversaires privés de leur bonus de Dextérité à la CA ou pris en tenaille.

**Flèches de sommeil (Ext).** Les épineux possèdent les mêmes flèches de sommeil que les pixies. Quels que soient ses dés de vie, tout adversaire touché par l'un de ces traits doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) sous peine d'être affecté par un sort de *sommeil*. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2.

### LES ÉPINEUX D'ÉBERRON

Des épineux vivent dans les régions sylvestres de l'Aundair, protégeant leur domaine pastoral du Mal qui s'en approche. Ils ont également élu domicile dans le sud des confins d'Eldyn, dans la grande forêt qui se dresse à l'ouest du lac Argenté, où ils sont régulièrement confrontés aux chasseurs orques et gobelinoïdes qui descendent des monts Byeshk.

### LES ÉPINEUX DE FAERÛN

Les histoires d'épineux et de pétales (cf. page 152) tiennent les enfants des Vaux à l'écart des forêts de la région. Selon certains récits, les épineux sont des créatures malicieuses, et non de réelles menaces, si bien que les druides et les rôdeurs du cru qui en ont rencontré en parlent généralement avec tendresse.

En fait, les épineux se voient comme les sentinelles du Cormanthor, veillant sur divers sites maléfiques à moitié enterrés dans les parties les plus sombres de la vieille forêt.



Épineux



## ESCARBOT DU GLAS

### Vermine de taille G

Dés de vie : 12d8+72 (126 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +9/+21

Attaque : pinces (+17 corps à corps, 2d8+8)

Attaque à outrance : 2 pinces (+17 corps à corps, 2d8+8) et morsure (+14 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : carillon sonique, éventration (4d8+12), piétinement (4d6+12), secousse tellurique

Particularités : guérison sonique, immunité contre le son, odorat, traits des vermines, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +14, Vol +4

Caractéristiques : For 26, Dex 10, Con 23, Int —, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +10, Équilibre +8, Perception auditive +10, Saut +16

Dons : Arme de prédilection (griffes)<sup>s</sup>, Arme naturelle supérieure (griffes)<sup>s</sup>, Attaques multiples<sup>s</sup>, Réflexes surhumains<sup>s</sup>, Vigilance<sup>s</sup>

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou colonie (3-12)

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

*Cette espèce de scarabée à dix pattes est pourvue d'une épaisse carapace rouge et brillante. Deux pinces menaçantes s'agitent devant ses quatre yeux noirs et ses mandibules en dents de scie. Sa gueule est située sous une grosse saillie chitineuse en forme de cornet qui émet un léger gazouillis aigu.*

Les escarbots du glas sont les rejetons de scarabées géants pervers il y a bien longtemps par une surexposition à une magie de transmutation couplée à une énergie sonique. Depuis leur création, ces vermines dotées de douze membres se sont développées au sein de colonies souterraines où elles creusent d'immenses galeries alambiquées à la manière des fourmis.

La carapace rouge et noir de l'escarbot du glas pourrait laisser croire qu'elle dissimule des ailes, mais il s'agit simplement d'une armure. Deux pinces articulées des plus adroites jouxtent une paire de longues mandibules. Au-dessus de sa tête et surplombant ses mâchoires apparaît une excroissance en forme de cornet qui évoque une grosse trompette. Ses quatre yeux noirs insectoïdes semblent incrustés dans une arête de chitine qui court sous la corne. En fait, cette créature n'a pas véritablement de tête. À sa place, on trouve cette corne imposante qui retentit quand le monstre communique avec ses congénères.

À l'instar de toutes les vermines, l'escarbot du glas est un prédateur dénué d'intelligence. Il ne vit que pour se reproduire et étendre sa tanière, fondant de nouvelles colonies quand la sienne devient trop grande (en gros, quand elle abrite plus de cinquante membres). Certaines races des Profondeurs en font parfois des montures. Les hobgobelins en ont domestiqué dans le passé, tout comme certaines tribus orques. Ceux-ci savent fort bien que ces monstres sont très efficaces en grand nombre. C'est pourquoi des unités de cavaliers montés sur des escarbots du glas constituent les troupes d'élite de certaines villes et tribus.

L'escarbot du glas mesure 2,70 mètres de long et pèse près de 750 kilos.

### COMBAT

En groupe, les escarbots du glas usent de leur pouvoir de secousse tellurique, tentant de mettre autant d'adversaires que possible à terre. Ils se précipitent alors et piétinent leurs proies avant de les pincer, de les mordre et de les lacérer de leurs pattes arrière. Ces créatures n'utilisent leur attaque de carillon sonique que si cela s'avère nécessaire. Bien qu'il s'agisse de vermines inintelligentes, les escarbots du glas combattent avec sauvagerie et ingéniosité, ce qui est sans doute dû aux expériences de transmutation qui leur ont donné naissance il y a bien longtemps.

**Carillon sonique (Sur).** Une fois par jour, l'escarbot du glas peut émettre un cône d'énergie sonique grâce à la corne chitineuse qui surplombe sa tête. Ce cône fait 9 mètres de long et on l'active au prix d'une action simple. Les créatures situées en son sein subissent 10d6 points de dégâts de son (Réflexes, DD 22, 1/2 dégâts).

Les escarbots du glas sont immunisés contre ce pouvoir.



*Escarbot du glas*



Les escarbots qui attaquent en nombre recourent instinctivement à ce pouvoir quand ils subissent de lourds dégâts (cf. guérison sonique, ci-dessous). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Éventration (Ext).** Si l'escarbot du glas réussit deux attaques de pinces, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 4d8+12 points de dégâts supplémentaires.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 24), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Secousse tellurique (Ext).** Au prix d'une action simple, l'escarbot du glas peut canaliser une partie de l'énergie sonique que renferme son corps en frappant le sol de ses pattes. Toute créature située dans un rayon de 1,50 mètre du monstre au moment où il active ce pouvoir doit réussir un jet de Réflexes (DD 24) sous peine de se retrouver à terre, le sol semblant se dérober sous ses pieds. Les escarbots du glas sont immunisés contre ce pouvoir et n'ont donc pas à effectuer de jet de sauvegarde.

Si plusieurs monstres activent ce pouvoir au même round, le rayon de l'effet s'accroît. Pour chaque escarbot du glas recourant à la secousse tellurique dans un rayon de 1,50 mètre, le rayon de l'effet augmente de 1,50 mètre. Ainsi, deux escarbots adjacents génèrent un effet d'un rayon de 3 mètres, contre 4,50 mètres s'ils sont trois.

Les créatures pourvues d'un pouvoir de stabilité ou considérées comme stables face à une tentative de croc-en-jambe bénéficient d'un bonus au jet de sauvegarde comme si elles étaient victimes d'un croc-en-jambe (un nain bénéficiera donc du bonus de +4 au jet de sauvegarde pour ne pas se retrouver à terre). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Guérison sonique (Sur).** Pour chaque tranche de 5 points de dégâts de son qu'une attaque est censée infliger à un escarbot du glas, celui-ci récupère 1 point de vie. Si le monstre reçoit davantage de points de vie qu'il n'en a perdu, ceux qui viennent en excès ne comptent pas. Il ne peut donc pas bénéficier ainsi de points de vie temporaires. L'escarbot du glas n'effectue pas de jet de sauvegarde contre une attaque infligeant des dégâts de son.

**Compétences.** Les escarbots du glas bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Équilibre et Perception auditive.

## ESCARBOT DU GLAS MINEUR

**Vermine de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+24 (51 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), creusement 3 m

**Classe d'armure :** 20 (+1 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +4/+8

**Attaque :** pinces (+8 corps à corps, 1d10+4)

**Attaque à outrance :** 2 pinces (+8 corps à corps, 1d10+4) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** cri strident, éventration (2d10+6), piétinement (2d8+6), secousse tellurique

**Particularités :** guérison sonique, immunité contre le son, odorat, traits des vermines, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +9, Vol +2

**Caractéristiques :** For 18, Dex 12, Con 18, Int —, Sag 11, Cha 11  
**Compétences :** Détection +6, Équilibre +5, Perception auditive +6, Saut +8

**Dons :** Arme naturelle supérieure (griffes)<sup>s</sup>, Attaques multiples<sup>s</sup>, Vigilance<sup>s</sup>

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou colonie (12–24 plus 3–12 escarbots du glas)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Les escarbots du glas mineurs équivalent aux ouvrières d'une ruche. Ils ramassent de la nourriture, bâtissent et étendent le nid, et sont les premiers défenseurs si la colonie est attaquée. Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants que leurs grands cousins, ils sont très meurtriers en groupe. L'escarbot du glas mineur mesure entre 1,20 m et 1,50 m de long pour un poids compris entre 40 et 50 kilos.

## Combat

À l'instar de leurs grands frères, les escarbots du glas mineurs essayent d'attaquer en groupe, usant de leurs pouvoirs de secousse tellurique et de cri strident pour blesser leurs adversaires tout en se soignant. Quand les deux espèces combattent côte à côte, elles font preuve d'un sens tactique instinctif. Les escarbots mineurs se mettent en ligne et les grands frères se positionnent derrière eux. Ainsi, l'attaque de carillon sonique prend un grand nombre d'escarbots dans sa zone d'effet. Grâce à leur pouvoir de guérison sonique, qui est plus puissant que celui des spécimens de grande taille, les escarbots mineurs combattent plus longtemps qu'on ne s'y attend de prime abord. S'ils usent également de cri strident, les petits spécimens finissent par devenir très coriaces.

**Cri strident (Sur).** Une fois par jour, l'escarbot du glas mineur peut émettre un cône d'énergie sonique grâce à la corne chitineuse qui surplombe sa tête, comme un escarbot du glas normal. Cependant, ce cône fait 6 mètres de long et les créatures situées en son sein subissent 5d6 points de dégâts de son (Réflexes, DD 17, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Éventration (Ext).** Si l'escarbot du glas mineur réussit deux attaques de pinces, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d10+6 points de dégâts supplémentaires.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 17), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Secousse tellurique (Ext).** Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que celui des escarbots du glas normaux, si ce n'est que le DD du jet de Réflexes est égal à 17. Les escarbots du glas mineurs sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Guérison sonique (Sur).** Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que celui des escarbots du glas normaux, mais pour chaque tranche de 3 points de dégâts de son qu'une attaque est censée lui infliger, le monstre récupère 1 point de vie.

**Compétences.** Les escarbots du glas mineurs bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Équilibre et Perception auditive.

## LES ESCARBOTS DU GLAS D'ÉBERRON

Les escarbots du glas servaient de montures aux légions du vieil empire de Dhakân. La vénérable dynastie hobgobeline réside dans un ensemble de ruines du Khorvaire et des escarbots du glas occupent également plusieurs de ces sites. Ils se tapissent également dans les profondeurs de Khyber, où l'on entend parfois leur carillon sonique résonner à des kilomètres de distance.



# ESQUILLE HOMOCHROMIQUE

*Cet humanoïde incroyablement maigre est pourvu de longs doigts pointus et d'une masse d'épines en guise de cheveux. Sa langue est particulièrement longue et hérissée d'échardes et de barbillons. Sa peau épaisse a la texture de l'écorce et des plaques d'épines en émergent. Enfin, ses yeux noirs lancent des regards en tout sens.*

Contrairement à la plupart des fées, qui se sentent parfaitement à l'aise en pleine nature, les sinistres esquilles homochromiques se tapissent dans les ruelles et les taudis des grandes villes. Tant que son environnement abrite une grande quantité de bois coupé près duquel se cacher et un bon nombre d'enfants à capturer, à transformer et à dévorer, l'esquille est heureuse.

Les esquilles homochromiques sont les reines du camouflage et seules leurs victimes ont généralement l'occasion de les voir. L'esquille se déplace à une vitesse remarquable, escaladant les surfaces verticales avec une facilité déconcertante. En gros, ce monstre ressemble à un humanoïde mince et agile. Sa peau est capable d'adopter une multitude de couleurs. Celle-ci est également hérissée d'épines, celles qui tombent étant vite remplacées par de nouvelles. L'esquille mesure 1,50 mètre et pèse environ 35 kilos.

Les esquilles homochromiques parlent le sylvestre.



*Esquille homochromique*

## COMBAT

L'esquille homochromatique se cache dans un tas de bois abandonné, une maison en ruine ou un navire désarmé, attaquant par surprise et usant notamment d'attaques sournoises. Bien qu'elle soit adroite de ses griffes, elle préfère cracher de longs éclats de bois depuis sa cachette. Quand elle n'a d'autre choix que de se battre au corps à corps, elle fait preuve d'une certaine lâcheté et tente de fuir pour reprendre l'affrontement par la suite.

**Appel du roncier (Sur).** Au prix d'une action simple, l'esquille peut provoquer la pousse d'une branche épineuse sur toute surface en bois non magique située dans un rayon de 9 mètres. Considérez cette branche comme un objet animé de taille M doté d'une vitesse de déplacement de 0 mètre et du pouvoir de constriction. Les esquilles adorent créer des ronciers pour prendre leurs adversaires en tenaille ou pour les immobiliser et leur porter des attaques sournoises. Contrôler une branche animée se fait au prix d'une action libre. Le monstre ne peut animer et contrôler qu'une branche à la fois.

**Attaque sournoise (Ext).** L'esquille homochromatique peut porter des attaques sournoises sur le même principe qu'un roubleur. Celles-ci infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires aux adversaires privés de leur bonus de Dextérité à la CA ou pris en tenaille. Cependant, plus le

monstre a de dés de vie, plus ce pouvoir est efficace. Une esquille pourvue de 4 ou 5 DV inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires en cas d'attaque sournoise. Si elle a 6 DV, elle inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires.

**Éclat de bois (Sur).** L'esquille homochromatique peut cracher un éclat de bois au prix d'une attaque à distance ayant un facteur de portée de 9 mètres. Cette action provoque des attaques d'opportunité si le monstre se trouve dans l'espace contrôlé d'autres créatures. Une esquille dissimulée peut tirer en restant cachée. Pour ce faire, elle entreprend une action de mouvement juste après l'attaque à distance pour se dérober à la vue de tous. Par contre, elle subit un malus de circonstances de -20 au test de Discrétion visant à se cacher. Si la cible se trouve dans un rayon de 9 mètres et n'est pas consciente de la présence de l'esquille, cette dernière a le droit d'appliquer son attaque d'opportunité.

**Transformation provoquée (Sur).** L'esquille homochromatique peut transformer une fée ou un humanoïde défunt en buisson épineux de taille M, à volonté.

L'utilisation de ce pouvoir requiert 1 minute de concentration. Si celle-ci est interrompue, le monstre doit reprendre la transformation au début. Un corps transformé ne dégage pas d'aura magique et est considéré comme une plante normale. Les créatures ainsi transformées ne sauraient être rappelées d'entre les morts via *rappel à la vie* ou *résurrection*, mais *miracle*, *résurrection suprême* et *souhait* fonctionnent normalement.

**Camouflage (Sur).** La peau de l'esquille homochromatique change de couleur, si bien que le monstre se fond dans son environnement. L'esquille

recourt à ce pouvoir au prix d'une action complexe et bénéficie alors d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion, mais également d'un camouflage. Dès que le monstre se déplace ou attaque, il perd cet avantage jusqu'à entreprendre une nouvelle action complexe.

**Déplacement facilité supérieur (Sur).** L'esquille homochromatique se déplace sans la moindre gêne dans

toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et autres zones de végétation dense. Elle progresse à sa vitesse de déplacement habituelle et ne subit pas de dégâts. Cela inclut également la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement.

**Compétences.** L'esquille homochromatique bénéficie d'un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion. Elle bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

## ESQUILLE HOMOCHROMIQUE MALICIEUSE

Ce monstre est totalement adapté à la vie citadine et déploie des trésors d'ingéniosité en matière de survie. Il compte



	Esquille homochromique Fée de taille M	Esquille homochromique malicieuse Fée de taille M
Dés de vie :	2d6+5 (12 pv)	6d6+9 (30 pv)
Initiative :	+9	+9
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases), escalade 15 m	15 m (10 cases), escalade 15 m
Classe d'armure :	17 (+5 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12	17 (+5 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+1/+1	+3/+3
Attaque :	griffes (+6 corps à corps, 1d4) ; ou éclat de bois (+6 distance, 1d6)	griffes (+8 corps à corps, 1d4) ; ou éclat de bois (+8 distance, 1d6)
Attaque à outrance :	2 griffes (+6 corps à corps, 1d4) ; ou éclat de bois (+6 distance, 1d6)	2 griffes (+8 corps à corps, 1d4) ; ou éclat de bois (+6 distance, 1d6)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	appel du roncier, attaque sournoise (+2d6), éclat de bois, transformation provoquée	appel du roncier, attaque sournoise (+2d6), éclat de bois, transformation provoquée
Particularités :	camouflage, déplacement facilité supérieur, réduction des dégâts (5/argent), résistance à la magie (7), vision nocturne	camouflage, déplacement facilité supérieur, réduction des dégâts (5/argent), résistance à la magie (11), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +1, Vol +5	Réf +10, Vig +3, Vol +7
Caractéristiques :	For 11, Dex 20, Con 12, Int 18, Sag 14, Cha 16	For 11, Dex 21, Con 12, Int 18, Sag 14, Cha 16
Compétences :	Acrobaties +10, Bluff +8, Connaissances (folklore local) +6, Déguisement +8 (+10 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10, Détection +4, Diplomatie +5, Discrétion +20, Équilibre +12, Escalade +13, Fouille +7, Intimidation +5, Perception auditive +4, Psychologie +5, Saut +10, Survie +5	Acrobaties +14, Bluff +12, Connaissances (folklore local) +10, Déguisement +8 (+10 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +14, Détection +8, Diplomatie +7, Discrétion +24, Équilibre +12, Escalade +13, Fouille +12, Intimidation +5, Perception auditive +8, Psychologie +9, Renseignements +5, Saut +10, Survie +9 (+11 pour suivre une piste)
Dons :	Attaque en finesse <sup>s</sup> , Robustesse, Science de l'initiative <sup>s</sup>	Attaque en finesse <sup>s</sup> , Esquive, Pistage, Robustesse, Science de l'initiative <sup>s</sup>
Environnement :	collines tempérées	plaines tempérées
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2-5 plus 1 esquille homochromique malicieuse)	solitaire ou groupe (1 plus 2-5 esquilles homochromiques)
Facteur de puissance :	2	6
Trésor :	normal	normal
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	3-6 DV (taille M)	—
Ajustement de niveau :	+4	+4

parmi les spécimens les plus retors et cruels de son espèce. Certains prennent la tête de groupes entiers d'esquilles homochromiques, mais d'autres sont des ermites solitaires qui méprisent tout le monde, y compris les leurs.

## Combat

L'esquille homochromique malicieuse aime effectuer des attaques à distance en usant de son pouvoir d'éclat de bois. Si elle ne peut pas tuer son gibier rapidement, elle bat en retraite et part en quête d'une proie plus facile. Si elle est accompagnée d'esquilles communes, elle ne fuit pas aussi rapidement mais fonce dans la mêlée si elle a l'occasion de prendre un adversaire en tenaille et de lui porter des attaques sournoises.

## LA SOCIÉTÉ DES ESQUILLES HOMOCHROMIQUES

Nul ne connaît véritablement l'origine des esquilles homochromiques. Selon la théorie la plus répandue, il s'agirait de dryades folles ayant survécu à la destruction de leur arbre. Aux dires de certaines légendes, le fait de couper l'arbre d'une dryade plongerait celle-ci dans une sorte d'hibernation intangible durant laquelle elle connaîtrait une transformation qui ferait d'elle une parodie de son ancienne forme. Une fois l'arbre débité en bois d'œuvre et utilisé pour construire un navire, une maison ou une barrière, elle se réveille et s'approprie l'endroit où on l'a transplantée.

Cependant, cette théorie s'écroule quand on y regarde de plus près. Par exemple, les esquilles homochromiques ne semblent pas éprouver un lien symbiotique avec quelque élément de leur environnement et elles ne sont pas liées à une région précise. D'ailleurs, elles voyagent de ville en ville en s'embarquant clandestinement à bord de navires.

Il est difficile de dénicher le repaire d'une esquille homochromique, mais il y a un signe qui ne trompe pas : la présence de petites épines dans un lieu vide ou un dépôt de bois de construction. Ces épines sont les restes d'individus capturés, tués et transformés. Chaque esquille prend néanmoins soin de chasser dans différentes parties de la ville, s'intéressant avant tout aux orphelins et aux enfants qui ne risquent pas de manquer à grand monde. Si les esquilles transforment les corps de leurs victimes, c'est parce qu'elles adorent le goût des enfants réduits à de simples buissons épineux desséchés. Parfois, il leur faut néanmoins tuer des adultes. Elles transforment également les cadavres en buissons, ne serait-ce que pour les dissimuler. Cependant, ce type de met n'a pas bon goût, ce qui explique que les buissons d'adultes ont tendance à s'accumuler avec le temps comme autant de témoignages de la présence d'une esquille. Curieusement, les esquilles homochromiques n'aiment pas détruire ces buissons. Une fois qu'il y en a trop, la créature se contente de changer d'air plutôt que de s'en débarrasser.



# ÉVISCÉRATEUR BRISE-PIERRES

**Créature artificielle (Terre) de taille G**

**Dés de vie :** 15d10+30 (112 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 29 (-1 taille, +20 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 29

**Attaque de base/lutte :** +11/+24

**Attaque :** lame +2 en adamantium (+21 corps à corps, 2d8+11/18-20/x3)

**Attaque à outrance :** 4 lames +2 en adamantium (+21 corps à corps, 2d8+11/18-20/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** critique amélioré, mobilité accrue

**Particularités :** combattant des tunnels, réduction des dégâts (10/adamantium), résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (20), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +5

**Caractéristiques :** For 29, Dex 11, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** Attaque en rotation<sup>s</sup>

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 12

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 16-30 DV (taille G), 31-45 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Le corps de pierre de cet automate insectoïde est monté sur six puissantes pattes. Ce monstre est à la fois plus large et plus petit qu'un cheval. Il est pourvu de quatre bras munis de lames qui tournoient à une vitesse étourdissante.*

Les éviscérateurs brise-pierres ont été conçus par les nains pour défendre leurs forteresses. Aujourd'hui, d'autres races souterraines se sont mises à bâtir leurs propres versions de cette créature artificielle meurtrière. Conçus pour la guerre, les éviscérateurs brise-pierres sont équipés de lames capables de découper des hordes entières d'ennemis.

Ces lames équivalent à des épées à deux mains de taille G.

Les éviscérateurs brise-pierres sont incapables de parler ou de prononcer des sons. De plus, ils ne dégagent pas la moindre odeur.



Éviscérateur  
brise-pierres

18-20 et infligent des dégâts triplés en cas de confirmation. Elles ne sont pas sujettes aux effets, tel affûtage, qui augmentent la zone de critique possible.

**Mobilité accrue (Ext).** L'éviscérateur brise-pierres peut se déplacer de 4,50 mètres par round et porter une attaque sournoise.

**Combattant des tunnels (Ext).** L'éviscérateur brise-pierres a un pouvoir de façonnement limité de sa forme qui lui permet de se faufiler dans les espaces réduits. Il ne subit pas de malus aux jets d'attaque et à la CA quand il se faufile dans un espace étroit. Pour plus d'informations sur cette règle, reportez-vous à la page 29 du Guide du Maître.

## CRÉATION

Le corps d'un éviscérateur brise-pierres est taillé dans un bloc de roche dure, comme dans le cas d'un golem de pierre. Le monstre pèse 1,5 tonne au bas mot. La roche doit être d'une qualité exceptionnelle et coûte 7 500 po. L'assemblage nécessite un test d'Artisanat (maçonnerie) (DD 20) ou un test d'Artisanat (sculpture) (DD 20). Pour créer un tel monstre, il faut également se procurer quatre épées à deux mains +2 en adamantium de taille G. Ces armes fusionnent en quelque sorte avec l'éviscérateur et sont inutilisables s'il est détruit.

NLS 16 ; Création de créature artificielle, affûtage, peau de pierre, quête, rapidité, le lanceur de sorts doit être de niveau 16 au moins ; Prix 127 500 po ; Coût 67 500 po + 4 800 PX.

## LES CRÉATURES BRISE-PIERRES D'ÉBERRON

Les béhémots brise-pierres (cf. page 14) et les éviscérateurs brise-pierres protègent les villes, les forteresses et les nécropoles des bastions de Mror. La maison Kundarak en a fait les gardiens de ses grandes banques. L'impressionnant béhémot brise-pierres qui se tient dans la banque Kundarak de Sharn est l'une des attractions touristiques les plus populaires de la ville.

## LES CRÉATURES BRISE-PIERRES DE FAERÛN

Les béhémots brise-pierres (cf. page 14) et les éviscérateurs brise-pierres protègent les royaumes des nains d'or. Les nains gris (les duergars) construisent leurs propres éviscérateurs brise-pierres et les montent parfois au combat.



## FÉRAL

**Féral, hommes d'armes de niveau 1**  
**Humanoïde (métamorphe) de taille M**  
**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)  
**Initiative :** +1  
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)  
**Classe d'armure :** 15 (+1 Dex, +3 cuir clouté, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14  
**Attaque de base/lutte :** +1/+2  
**Attaque :** hache d'armes (+2 corps à corps, 1d8+1/×3) ; ou hache de lancer (+2 distance, 1d6+1)  
**Attaque à outrance :** hache d'armes (+2 corps à corps, 1d8+1/×3) ; ou hache de lancer (+2 distance, 1d6+1)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** sauvagerie (1 fois/jour, longues dents)  
**Particularités :** marque férale  
**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +3, Vol -1  
**Caractéristiques :** For 13, Dex 13, Con 12, Int 8, Sag 9, Cha 6  
**Compétences :** Détection +1, Équilibre +2, Escalade +2, Perception auditive +1, Saut +2  
**Dons :** Vigilance  
**Environnement :** plaines tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4), meute (5-12 plus 30 % de non-combattants, 2 anciens de niveau 3 et 1 chef de niveau 5-8)  
**Facteur de puissance :** 1/2  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** généralement neutre  
**Évolution possible :** par une classe de personnage  
**Ajustement de niveau :** +0

*Cet humanoïde agile adopte une posture accroupie, sautant et bondissant lestement quand il lui faut se déplacer. Il présente des traits bestiaux, parmi lesquels un large nez plat, de grands yeux, des sourcils très fournis, des oreilles pointues, des cheveux épais et de longs favoris. Un sourire en coin quelque peu menaçant révèle des incisives pointues.*

Parfois qualifiés de « lycanthropoïdes », les féral descendent d'humanoïdes et de lycanthropes naturels. Ils ne peuvent pas totalement changer de forme, mais ils sont capables d'adopter certains caractéristiques animales dans le cadre de ce qu'ils

appellent la « sauvagerie ». Les féral forment aujourd'hui une race à part entière, capable de procréer. Ils ont leur propre culture, avec ses traditions et son identité.

Le comportement et la personnalité des féral sont influencés par leur nature animale. Beaucoup sont bourrus et grossiers, tandis que d'autres se montrent discrets, fuyants et solitaires. Sur le modèle carnivore de la plupart des lycanthropes, les féral ont une approche prédatrice de la vie, selon laquelle toute activité ne peut s'exprimer qu'en termes de chasseur et de proie. Ils voient la vie comme un défi constant et s'efforcent de prouver leur autonomie, leur adaptabilité et leur débrouillardise.

Les féral mesurent plus de 1,55 mètre et pèsent 70 kilos. Ils parlent le commun et apprennent souvent les différentes langues de leurs voisins dans les régions sauvages et rurales où ils élisent domicile. Parmi elles, on trouve l'elfe, le gnome, le halfelin et le sylvestre.

## COMBAT

En situation de combat, les féral se montrent agressifs et sauvages. Quand ils se sentent supérieurs à leurs adversaires, ils les traquent telles des proies, restant cachés jusqu'à pouvoir les frapper par surprise. Ils évitent les adversaires qui leur paraissent trop puissants mais combattent férocement s'ils y sont obligés.

**Sauvagerie (Sur).** Un féral peut puiser dans son héritage de lycanthrope pour altérer ses talents physiques sur une base temporaire. Une fois par jour, il peut entrer dans un état de rage proche de celle des barbares. Chaque féral a l'une des six marques, qui se manifeste pendant une phase de sauvagerie. Chaque marque férale confère un bonus de +2 dans une caractéristique physique (Force, Dextérité ou Constitution) et un avantage distinct.

La sauvagerie se déclenche au prix d'une action libre et dure un nombre de rounds égal à 3 + modificateur de Constitution du féral. Si la valeur de Constitution de l'intéressé est altérée par sa marque férale ou quelque autre effet, il convient de prendre en compte la valeur modifiée. Les dons de féral permettent de renforcer ce pouvoir (cf. ci-dessous). Chaque don de féral augmente la durée de ce pouvoir de 1 round. Pour chaque tranche de deux dons de féral, le nombre d'utilisations quotidiennes du pouvoir augmente de 1. Ainsi, un féral doté de deux dons de féral peut user de sauvagerie 2 fois par jour (et non une), chaque utilisation

## DONS DE FÉRAL

Les dons qui suivent ne sont proposés qu'aux personnages féral. Vous en trouverez davantage dans le Chapitre 3 d'ÉBERRON.

### Instinct féral [féral]

Le personnage dispose de sens affûtés et de bons réflexes. Il fait habituellement confiance à son instinct.

**Condition.** Féral.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Détection, Perception auditive et Psychologie, ainsi que d'un bonus de +2 aux tests d'initiative.

### Marque férale supplémentaire [féral]

Le personnage manifeste une seconde marque férale en état de sauvagerie.

**Conditions.** Féral, deux autres dons de féral.

**Avantage.** Le personnage choisit une seconde marque férale parmi celles qui sont indiquées page 67. Le personnage

présente tous les avantages de cette nouvelle marque férale, à l'exception du bonus temporaire à une valeur de caractéristique.

### Préservation férale [féral]

Puisant dans son héritage féral, le personnage a appris à ignorer une partie des dégâts infligés par les attaques.

**Conditions.** Féral, deux autres dons de féral.

**Avantage.** En état de sauvagerie, le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts (2/argent).

### Sauvagerie réparatrice [féral]

Lorsque le personnage sort d'un état de sauvagerie, ses blessures se referment partiellement.

**Conditions.** Féral, Con 13.

**Avantage.** À la fin d'une phase de sauvagerie, le personnage récupère instantanément un nombre de points de vie égal à son niveau global. Cet avantage n'est pas applicable dans le cas d'un personnage qui meurt (-10 pv ou moins) avant que sa sauvagerie ne prenne fin.



durant un nombre de rounds égal 5 (au lieu de 3) + son modificateur de Constitution.

Bien qu'elle soit liée à la lycanthropie, la sauvagerie n'est ni une maladie ni une malédiction. Elle ne se transmet pas à coups de griffes ou de morsure, et le féral ne peut en être guéri. Il s'agit tout simplement d'un pouvoir racial inné.

Quand il a recours à la sauvagerie, l'homme d'armes féral présenté ci-dessus a le profil suivant : Lutte +3 ; Att hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/×3) ou hache de lancer (+2 distance, 1d6+2) ; Out hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/×3) et morsure (-2 corps à corps, 1d6+1) ou hache de lancer (+2 distance, 1d6+2) ; For 15 ; Escalade +3, Saut +3.

**Traits raciaux des félals (Ext).** Tous les félals ont les traits raciaux suivants :

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence, -2 en Charisme.
- Taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un féral est de 9 mètres.
- Vision nocturne.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Équilibre, Escalade et Saut.
- *Langues.* D'office : commun. Supplémentaires : elfe, gnome, halfelin et sylvestre.
- *Classe de prédilection.* Rôdeur.

L'homme d'armes féral présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## MARQUES FÉRALES

Chaque féral dispose de l'une des marques férales décrites ci-dessous.

**Arpenteur de falaise (Sur).** En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque bénéficie d'un bonus de +2 en Dextérité et d'une vitesse de déplacement en escalade de 6 mètres.

**Griffes affilées (Sur).** En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque bénéficie d'un bonus de +2 en Force et développe des griffes utilisables comme des armes naturelles. Le féral dispose alors d'attaques de griffes qui infligent 1d4 points de dégâts (+1 tous les quatre niveaux). Il peut porter une attaque de griffes au prix d'une action simple ou deux attaques de griffes au prix d'une attaque à outrance (en qualité d'arme naturelle principale). Il ne peut cependant attaquer qu'une fois par round au moyen de chaque griffe, même si son bonus de base à l'attaque lui confère plusieurs attaques. S'il manie une arme, il peut user de griffes en qualité d'arme légère secondaire, mais toutes ses attaques du round subsistent alors un malus de -2.

**Longue foulée (Sur).** En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque bénéficie d'un bonus de +2 en Dextérité et d'un bonus de +3 mètres à sa vitesse de déplacement de base au sol.

**Longues dents (Sur).** En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque bénéficie d'un bonus de +2 en Force et développe des crocs utilisables comme une arme naturelle. Le féral dispose alors d'une attaque de morsure qui inflige 1d6 points de dégâts (+1 tous les quatre niveaux). Il ne peut cependant attaquer qu'une fois par round au moyen de cette morsure, même si son bonus de base à l'attaque lui confère plusieurs attaques. S'il manie une arme, il peut user de morsure en qualité d'attaque secondaire (malus de -5 au jet d'attaque).

**Peau de bête (Sur).** En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque bénéficie d'un bonus de +2 en Constitution et d'une armure naturelle qui lui confère un bonus de +2 à la CA.

**Traque sauvage (Sur).** En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque bénéficie d'un bonus de +2 en Constitution et acquiert le pouvoir d'odorat. Ce pouvoir permet au féral de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur. Il peut identifier les odeurs familières, de la même manière que les humains sont capables de reconnaître ce qu'ils ont déjà vu.

L'odorat permet au féral de repérer ses adversaires dans un rayon de 9 mètres. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres. À l'inverse, s'ils sont sous le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition) et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte). Les odeurs les plus puissantes masquent les autres, si bien qu'il est possible de s'en servir pour gêner cette capacité du féral.

Quand le féral repère une odeur, il ne sait pas l'endroit exact d'où elle provient. Il sait juste qu'elle se trouve quelque part à portée. Une action de mouvement lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. Enfin, s'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, il peut la localiser avec précision.

S'il possède le don Pistage, un féral présentant cette marque peut suivre des traces à l'odeur pour peu qu'il réussisse les tests de Sagesse (ou de Survie) nécessaires. Si la piste est fraîche, le DD s'élève à 10 (quelle que soit la surface sur laquelle l'adversaire est passé). Il augmente ou diminue en fonction de l'intensité de l'odeur, du nombre de créatures suivies et du temps qui s'est écoulé depuis leur passage (+2 par heure). Pour le reste, cette utilisation du pouvoir se conforme aux règles régissant le don Pistage. Un féral suivant une piste à l'odeur ignore les effets de la surface et d'une mauvaise visibilité.

Quand il n'est pas en état de sauvagerie, un féral présentant cette marque bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Survie grâce aux effets persistants de son formidable odorat.

## LA SOCIÉTÉ DES FÉRALES

Les félals n'ont pas de terre et vivent généralement parmi les humains, les elfes et les créatures des bois. Ils préfèrent les régions sauvages ou rurales, mais certains vivent dans les quartiers nauséabonds des villes et constituent alors des groupes organisés de criminels. Beaucoup de félals gagnent leur vie en empruntant une carrière de traqueur, de chasseur, de pêcheur, de pisteur, de guide ou d'éclaireur pour le compte de l'armée.

Les félals se regroupent généralement en cellules familiales. Celles-ci incluent 30 % de non-combattants, principalement des enfants. Une poignée d'anciens gouverne la meute sous l'égide d'un chef qui est souvent le membre le plus vieux du groupe. Certains félals évoluent seuls, préférant les régions sauvages à la société des humains ou à la compagnie des leurs.

Enfin, la plupart des félals se tournent vers la religion des druides plutôt que vers le culte d'un dieu précis. Ils croient en la puissance divine de la terre, des éléments et des créatures de la terre.



Féral



## FLÉAU PROTÉEN

*Cette créature à la peau rouge et crépie mesure 2,10 mètres. Deux grandes cornes dressées jaillissent de son front. Ses traits anguleux lui donnent un air vaguement démoniaque, ses nombreuses dents pointues ne faisant qu'ajouter à ce sentiment. Ses jambes sont trop longues, disproportionnées puisqu'elles constituent plus de la moitié de sa taille totale. Enfin, ses longs bras sont pourvus de quatre doigts aux griffes incurvées de près de 20 centimètres.*

Avec les fléaux protéens, les erreurs d'identité sont courantes, ce qui contribue assurément à leur réputation d'assassins mortels. En raison de leur peau rougeoyante et de leurs longues cornes, il n'est pas rare qu'on les prenne pour des fiélons des Abysses. Cependant, on les prend aussi pour des doppelgangers en raison de leur faculté innée de métamorphose. Le fléau protéen use au mieux de change-forme et de ses formidables pouvoirs magiques. Il s'agit d'un monstre perfide qui dispose de superbes talents d'observation.

Sous forme naturelle, les fléaux protéens ont une peau rouge et crépie qui paraît écailleuse quand on se tient à distance. Leurs yeux jaunâtres leur donnent décidément une apparence de démon, ce que semblent confirmer les deux cornes incurvées de 45 centimètres de long qui leur ornent le front. Les jambes de ce monstre sont anormalement longues par rapport à sa taille et lui confèrent d'ailleurs une très bonne vitesse de déplacement au sol. Ses mains griffues sont des plus meurtrières, mais la plupart des fléaux protéens portent également une faux, principalement pour faire croire qu'ils comptent parmi les rangs des Extérieurs maléfiques.

Les fléaux protéens adorent tuer. Du reste, beaucoup sont conscients que leurs pouvoirs naturels font d'eux de redoutables assassins, capables de s'approcher de leur victime sans qu'elle le réalise et de frapper au moment jugé le plus opportun. Certains louent leurs services aux forces de seigneurs de guerre maléfiques, qui leur confient alors des missions d'espionnage. Enfin, d'autres trouvent un emploi au sein de guildes de voleurs dont ils prennent généralement la tête. Tant qu'il a l'occasion de verser le sang, le fléau protéen est content.

Ce monstre mesure environ 2,10 mètres et pèse dans les 100 kilos.

Les fléaux protéens parlent l'abyssal, le commun et l'inferral.

### COMBAT

Le fléau protéen frappe depuis les ombres, usant de magie pour tendre des pièges à ses adversaires ou pour les séparer en petits groupes vulnérables. Dès lors qu'il se sent prêt à frapper, il a recours à ses cornes et à ses griffes ou sa faux pour étriper ses ennemis. Mais c'est une fois qu'il est blessé qu'il réserve sa plus belle surprise à ses adversaires. Il se divise alors en deux fléaux protéens, chacun ayant la force et les talents d'un spécimen normal de cette race. Nombre d'adversaires ignorants prennent ce double pour une illusion, ne réalisant que trop tard qu'il est bien réel.

**Division (Sur).** Quand il est blessé, le fléau protéen se divise en deux versions identiques de lui-même. Ce pouvoir n'a rien d'une illusion. Chacun des deux fléaux inflige des dégâts réels et constitue une menace bien tangible. Chaque version du fléau protéen a le profil du monstre et peut utiliser ses pouvoirs, ce qui inclut les sorts qui lui restent. Cependant, les sorts jetés par l'un sont retirés du quota quotidien de

chacun. Cela signifie que les deux versions de la créature se partagent la réserve de sorts encore disponible. Tant que le monstre est divisé, aucune des deux versions ne peut utiliser le pouvoir de change-forme.

Chaque version du fléau protéen a les points de vie actuels du monstre (elles ne se les partagent donc pas) et toutes deux doivent être tuées pour le terrasser.

Les deux fléaux protéens peuvent fusionner au prix d'un processus qui demande 1 minute. Pendant ce temps, le monstre est sans défense.

**Sorts.** Un fléau protéen lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 8. Ses écoles préférées sont Illusion et Transmutation.

*Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/6/4).* 0 — asper-sion acide (+16 contact à distance), détection de la magie, hébété-ment (DD 14), lumières dansantes, manipulation à distance, ouver-ture/fermeture, prestidigitation, son imaginaire (DD 14) ; 1<sup>er</sup> — armure de mage, charme-personne (DD 15), couleurs dansantes (DD 15), rayon affaiblissant (+16 contact à distance), ventrilo-quie (DD 15) ; 2<sup>e</sup> — image miroir, pattes d'araignée, rayon ardent (+16 contact à distance) ; 3<sup>e</sup> — déplacement, rapidité ; 4<sup>e</sup> — invi-sibilité suprême.

**Change-forme (Sur).** Les fléaux protéens ont le pouvoir de prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M. Sous forme humanoïde, ils perdent leurs attaques naturelles. Ils peuvent la conserver jusqu'à ce qu'ils décident d'en changer. Le changement de forme ne peut être dissipé, mais le monstre recouvre sa forme naturelle s'il est tué. En outre, un sort de *vision lucide* dévoile celle-ci.



Fléau protéen



	Fléau protéen Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M	Arcaniste protéen, ensorceleur de niveau 4 Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M
Dés de vie :	13d8+52 (110 pv)	13d8+65 plus 4d4+20 (153 pv)
Initiative :	+7	+9
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), escalade 3 m	12 m (8 cases), escalade 3 m
Classe d'armure :	23 (+3 Dex, +10 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 20	25 (+5 Dex, +10 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+13/+18	+15/+21
Attaque :	griffes (+18 corps à corps, 2d6+5 ou Charge en puissance, 2d6+5 plus 1d8) ; ou faux (+18 corps à corps, 2d4+7/×4 ou Charge en puissance, 2d4+7/×4 plus 1d8)	griffes (+21 corps à corps, 2d6+6 ou Charge en puissance, 2d6+6 plus 1d8) ; ou faux (+21 corps à corps, 2d4+9/×4 ou Charge en puissance, 2d4+9/×4 plus 1d8)
Attaque à outrance :	2 griffes (+18 corps à corps, 2d6+5) et cornes (+16 corps à corps, 1d8+2) ; ou faux (+18/+13/+8 corps à corps, 2d4+7/×4) et cornes (+16 corps à corps, 1d8+2)	2 griffes (+21 corps à corps, 2d6+6) et cornes (+19 corps à corps, 1d8+3) ; ou faux (+21/+16/+11 corps à corps, 2d4+9/×4) et cornes (+19 corps à corps, 1d8+3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	division, sorts	division, sorts
Particularités :	change-forme, immunité contre la pétrification et le poison, réduction des dégâts (10/argent), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance à la magie (24), vision dans le noir (18 m)	change-forme, immunité contre la pétrification et le poison, réduction des dégâts (10/argent), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance à la magie (24), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +13, Vig +8, Vol +12	Réf +16, Vig +10, Vol +16
Caractéristiques :	For 20, Dex 17, Con 19, Int 14, Sag 14, Cha 19	For 22, Dex 20, Con 21, Int 12, Sag 14, Cha 24
Compétences :	Bluff +18, Concentration +20, Déguisement +8 (+10 pour tenir un rôle)*, Détection +14, Diplomatie +7, Escalade +13, Évasion +11, Intimidation +15, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +14, Psychologie +6, Renseignements +9	Bluff +20, Concentration +25, Déguisement +11 (+13 pour tenir un rôle)*, Détection +13, Diplomatie +9, Escalade +14, Évasion +12, Intimidation +17, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +13, Psychologie +5, Renseignements +10
Dons :	Arme naturelle supérieure (griffes), Attaques multiples, Charge en puissance*, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Volonté de fer	Arme naturelle supérieure (griffes), Attaques multiples, Charge en puissance*, Incantation statique, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Volonté de fer
Environnement :	plaines tempérées	plaines tempérées
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	12	16
Trésor :	normal	normal
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	—	—

**Compétences.** Le fléau protéen bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé. Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Déguisement, Détection, Intimidation et Perception auditive.

\* Quand il utilise son pouvoir de change-forme, il bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement.

## ARCANISTE PROTÉEN

L'arcaniste protéen pratique et affine ses facultés naturelles de lanceur de sorts profanes en prenant des niveaux d'ensorceleur. Plus puissant que le fléau protéen classique, il peut manipuler la politique de pays entiers ou manigancer la prise de contrôle de ressources souterraines précieuses. Sa polyvalence et son ingéniosité font de lui un adversaire redoutable dans de nombreux milieux.

L'arcaniste protéen présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux et augmentations découlant de ses nouveaux dés de vie : For 12, Dex 14, Con 13, Int 8, Sag 10, Cha 15.

## Combat

L'arcaniste protéen se jette divers sorts avant d'engager le combat. Il commence par *déplacement*, *rapidité* et *invisibilité suprême*. Pour le reste, sa tactique est la même que celle d'un fléau protéen ordinaire.

**Sorts.** L'arcaniste protéen a accès à une magie plus puissante puisqu'il lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 12.

*Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/7/6/4).* 0 — *asperision acide* (+20 contact à distance), *détection de la magie*, *hébètement* (DD 17), *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *ouverture/fermeture*, *prestidigitation*, *son imaginaire* (DD 17) ; 1<sup>er</sup> — *armure de mage*, *charme-personne* (DD 18), *couleurs dansantes* (DD 18), *rayon affaiblissant* (+20 contact à distance), *ventriloquie* (DD 18) ; 2<sup>e</sup> — *baiser de la goule* (+21 contact au corps à corps, DD 19), *image miroir*, *maines spectrales*, *pattes d'araignée*, *rayon ardent* (+20 contact à distance) ; 3<sup>e</sup> — *baiser du vampire* (+21 contact au corps à corps), *déplacement*, *rapidité*, *suggestion* (DD 20) ; 4<sup>e</sup> — *confusion* (DD 21), *énergie négative* (+20 contact à distance), *invisibilité suprême* ; 5<sup>e</sup> — *domination* (DD 22), *métamorphose funeste* (DD 22) ; 6<sup>e</sup> — *désintégration* (+20 contact à distance, DD 22).



## FORGELIER

Originellement conçus comme de simples machines de guerre, les forgeliers ne doivent leur conscience qu'aux effets secondaires des expériences magiques qui visaient à en faire des armes de destruction ultimes. À chaque nouveau modèle émergeant des forges de création, ils ont évolué jusqu'à constituer un nouveau genre : les créatures artificielles vivantes.

Les forgeliers sont réputés pour leurs prouesses martiales, leur taille et leur inébranlable détermination. Ils peuvent être des alliés fidèles comme des ennemis redoutables. Ils ont été conçus pour la guerre et servent aujourd'hui encore ce but avec le plus grand mérite. Ils se battent farouchement et se montrent généralement sans pitié, démontrant cependant des facultés d'adaptation dont sont parfaitement incapables les autres créatures artificielles. En temps de paix, les forgeliers cherchent souvent à s'adapter à un style de vie qui leur est encore étranger. Certains se tournent aisément vers de nouvelles fonctions, comme artisan ou ouvrier, tandis que d'autres mènent une vie errante d'aventurier ou continuent de se battre, comme si la guerre ne s'était jamais arrêtée.

Si les forgeliers s'efforcent de se tailler une place dans la société en temps de paix, ils ont bien du mal à communiquer avec les races qui les ont créés. En général, les races humanoïdes les voient comme autant de rappels douloureux de la brutalité de la guerre, si bien qu'on les évite comme la peste. Certaines cultures les considèrent toujours comme propriétés des forces militaires qui ont payé pour leur construction et la plupart d'entre eux servent alors de travailleurs forcés. Dans d'autres contrées, ils sont libres mais victimes de discrimination et ont bien des difficultés à trouver du travail ou à se faire simplement accepter. N'étant naturellement pas des créatures très émotives, la plupart des forgeliers acceptent leurs épreuves et leur servitude avec sérénité, mais d'autres nourrissent une rancœur grandissante à l'encontre des autres races et de ces forgeliers qui n'ont d'autre ambition que de satisfaire leurs « maîtres ».

**Traits raciaux des créatures artificielles vivantes (Ext).** En qualité de créatures artificielles vivantes, les forgeliers ont un certain nombre de traits raciaux (cf. page 211).

### FORGELIER

**Forgelier, homme d'armes de niveau 1**

**Créature artificielle (créature artificielle vivante) de taille M**

**Dés de vie :** 1d8+2 (6 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+5 Corps de mithral), contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +1/+2

**Attaque :** lance (+2 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou coup (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou lance (+1 distance, 1d8+1/x3)

**Attaque à outrance :** lance (+2 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou coup (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou lance (+1 distance, 1d8+1/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** blindage composite, défense légère, traits des créatures artificielles vivantes

**Jets de sauvegarde :** Réf +0, Vig +4, Vol -1

**Caractéristiques :** For 13, Dex 11, Con 14, Int 9, Sag 8, Cha 6

**Compétences :** Intimidation +1, Saut +0

**Dons :** Corps de mithral

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou escouade (4-20 plus 1 sergent de niveau 3)

**Facteur de puissance :** 1/2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +0

*Des plaques de bois, de pierre et de métal moulées et fondues recouvrent le corps de cet humanoïde imposant et agile. Sous toutes ces plaques qui se chevauchent, on distingue des paquets de tendons et de fibres musculaires. Un glyphe profane est gravé sur la tête presque dépourvue de traits de la créature et ses petits yeux brillent d'une lueur d'intelligence manifeste.*



Forgelier

Les forgeliers sont d'imposants humanoïdes moulés à partir d'un alliage de matériaux comme l'obsidienne, le fer, la pierre, l'ébénite et l'argent, mais cela ne les empêche pas de se mouvoir avec une grâce et une souplesse surprenantes. Leur corps est composé de plaques flexibles connectées par des pelotes fibreuses, le tout étant surmonté d'une tête pratiquement lisse.

Les forgeliers n'affichent aucune caractéristique physique de genre, mais leur corps évoque davantage celui d'un homme. Certains démontrent une personnalité plus masculine ou féminine, mais cela reste néanmoins très subjectif. Les forgeliers eux-mêmes ne semblent pas du tout se soucier de ces considérations de genre. Bien qu'ils ne vieillissent pas naturellement, leur corps se désagrège lentement tandis que leur esprit tire les fruits de l'apprentissage et de l'expérience.

Les forgeliers ont appris à modifier leur corps par le biais de la magie. Beaucoup sont affublés de plaques de métal plus lourdes que celles que leurs créateurs leur avaient attribuées. Cette armure sur mesure, leur arsenal intégré et d'autres améliorations physiques permettent de les distinguer les uns des autres. Un forgelier mesure entre 1,80 m et 1,95 m et pèse dans les 150 kilos.

Les forgeliers parlent la langue de leur créateur, habituellement le commun.

### Combat

Les forgeliers sont faits pour se battre et ils remplissent leur rôle à merveille. Bien qu'ils soient capables de montrer des émotions, peu de forgeliers leur laissent de la place quand il s'agit de faire la guerre. Ils combattent avec efficacité et brutalité, mais ils restent étonnement calmes au plus fort d'un affrontement.



**Blindage composite (Ext).** Les plaques utilisées dans la conception d'un forgelier lui confèrent un bonus d'armure de +2. Ces plaques ne sont pas considérées comme une armure naturelle et ne peuvent se cumuler avec d'autres effets octroyant un bonus d'armure (autre que l'armure naturelle). Ce blindage composite occupe sur le corps le même emplacement qu'une armure ou une robe, si bien qu'un forgelier ne peut porter d'armure ou de robe magique. Un forgelier peut cependant être enchanté sur le même principe qu'une armure. Il lui faut alors être présent pendant toute la durée de l'opération.

À l'instar du port d'une armure légère, le blindage composite impose également au forgelier un risque d'échec des sorts profanes de 5 %. Toute aptitude de classe lui permettant de passer outre les risques d'échec des sorts profanes liés au port d'une armure légère permet également d'ignorer celui qu'impose le blindage composite.

**Défense légère (Ext).** Chaque fois qu'un forgelier subit une attaque sournoise ou un coup critique, il y a 25 % de chances que ces dégâts spéciaux soient annulés et que le forgelier ne subisse que les dégâts d'une attaque normale.

Le forgelier présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 8.

### Personnages forgeliers

La plupart des forgeliers ont des niveaux de classes martiales, comme hommes d'armes ou guerrier, voire paladin, rôdeur ou barbare. Certains renoncent à leur héritage belliqueux et se tournent vers des classes de lanceur de sorts ou de roubleur.

Les personnages forgeliers ont les traits raciaux suivants :

- +2 en Constitution, -2 en Sagesse, -2 en Charisme.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un forgelier est de 9 mètres.
- **Particularités** (cf. ci-dessus). Blindage composite, défense légère, traits des créatures artificielles vivantes.
- **Langues.** D'office : commun. Supplémentaires : aucune.
- **Classe de prédilection.** Guerrier.

### CHARGEUR FORGELIER

**Créature artificielle (créature artificielle vivante) de taille G**

**Dés de vie :** 4d10+20 (42 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 17 (-1 taille, +8 Corps d'adamantium), contact 9, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +3/+12

**Attaque :** coup (+7 corps à corps, 1d8+5 ou Charge en puissance, 1d8+5 plus 2d6)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+7 corps à corps, 1d8+5)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** poings d'adamantium

**Particularités :** blindage d'adamantium, défense intermédiaire, réduction des dégâts (2/adamantium), traits des créatures artificielles

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +6, Vol -1

**Caractéristiques :** For 20, Dex 10, Con 20, Int 5, Sag 7, Cha 3

**Compétences :** Saut +12

**Dons :** Attaque en puissance, Charge en puissance<sup>s</sup>, Corps d'adamantium<sup>s</sup>, Science de la bousculade

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +4

*Cette créature artificielle ressemble à un gorille de la taille d'un ogre qui se déplace sur ses courtes pattes postérieures et sur les masses qui lui servent de mains. Son corps bénéficie d'un épais blindage.*

Modèle de forgelier antérieur aux éclaireurs et aux soldats, les chargeurs sont plus grands, moins intelligents et doués de moins bonnes facultés d'adaptation que leurs successeurs. Ils sont conçus dans un seul but : charger au travers des défenses ennemies et les réduire en bouillie.

Le chargeur forgelier fait de 3 m à 3,30 m de haut et pèse jusqu'à 1,2 tonne. C'est sur un ton hésitant qu'il parle la langue de son créateur, généralement le commun.

### Combat

Les chargeurs font preuve de moins de stratégie et d'initiative que les forgeliers plus petits puisqu'ils se conforment à leurs ordres. Sans instructions de la part de leurs maîtres, ils pulvérisent tout ce qui se dresse en travers de leur chemin.

**Poings d'adamantium (Ext).**

Les poings du chargeur forgelier sont en adamantium, ce qui leur permet de passer outre la réduction des dégâts d'autres créatures artificielles et d'ignorer la solidité des objets.

**Blindage d'adamantium**

**(Ext).** Les plaques utilisées dans la conception d'un forgelier sont en adamantium en ce qui concerne le chargeur (cf. don Corps d'adamantium), ce qui lui confère un bonus d'armure de +8 et une réduction des dégâts (2/adamantium). Ces plaques ne sont pas considérées comme une armure naturelle et ne peuvent se cumuler avec d'autres effets octroyant un bonus d'armure (autre que l'armure naturelle). Ce

Chargeur forgelier

blindage occupe sur le corps le même emplacement qu'une armure ou une robe, si bien qu'un chargeur forgelier ne peut porter d'armure ou de robe magique. Un chargeur forgelier peut cependant être enchanté sur le même principe qu'une armure. Il lui faut alors être présent pendant toute la durée de l'opération.



Le blindage d'adamantium impose également au chargeur forgelier un risque d'échec des sorts profanes de 35 %. On considère qu'il porte une armure lourde qui lui offre un bonus de Dextérité maximal de +1 et lui impose un malus d'armure aux tests de -5.

**Défense intermédiaire (Ext).** Chaque fois qu'un chargeur forgelier subit une attaque sournoise ou un coup critique, il y a 75 % de chances que ces dégâts spéciaux soient annulés et que le forgelier ne subisse que les dégâts d'une attaque normale.

### Personnages chargeurs forgeliers

Quand ils ont la chance de gagner des niveaux, les chargeurs forgeliers se tournent systématiquement vers la classe de guerrier.

Les chargeurs forgeliers ont les traits raciaux suivants :

- +10 en Force, +10 en Constitution, -6 en Intelligence, -4 en Sagesse, -8 en Charisme.
- **Taille G.** Malus de -1 à la CA, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les chargeurs forgeliers sont en mesure de soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- **Espace occupé/allonge.** 3 m/3 m.

### DONS DE FORGELIER

Les dons qui suivent sont proposés aux personnages forgeliers uniquement. Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 3 d'ÉBERRON.

#### Corps d'adamantium [forgelier]

Au détriment de sa mobilité, le corps du forgelier peut être conçu en y intégrant une couche d'adamantium lui conférant une formidable protection et une réduction des dégâts.

**Conditions.** Forgelier, ne peut être pris qu'au niveau 1.

**Avantage.** Le bonus d'armure du forgelier passe à +8 et il bénéficie d'une réduction des dégâts (2/adamantium). En revanche, sa vitesse de déplacement de base au sol passe à 6 mètres et on considère qu'il est équipé d'une armure lourde. Son bonus de Dextérité maximal à la CA est de +1 et il subit un malus d'armure de -5 aux tests des compétences concernées par le malus d'armure aux tests (Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation et Saut), ainsi qu'un risque d'échec des sorts profanes de 35 %.

**Normal.** Sans ce don, le forgelier dispose d'un bonus d'armure de +2 seulement.

**Spécial.** Contrairement à la plupart des dons, celui-ci doit impérativement être choisi au niveau 1, lors de la création du personnage. Les druides forgeliers qui optent pour ce don ne peuvent lancer de sorts de druide ou recourir aux aptitudes de classe surnaturelles ou magiques des druides. Les personnages forgeliers dotés de ce don ne peuvent bénéficier des avantages conférés par les aptitudes de classe qui n'autorisent pas le port d'une armure lourde.

#### Corps de mithral [forgelier]

Sans nuire à son agilité et à sa vitesse de déplacement, le corps du forgelier peut être conçu en y intégrant une couche de mithral qui lui confère une certaine protection.

**Conditions.** Forgelier, ne peut être pris qu'au niveau 1.

**Avantage.** Le bonus d'armure du personnage passe à +5 et on considère désormais qu'il est équipé d'une armure légère.

- La vitesse de déplacement de base au sol d'un chargeur forgelier est de 9 mètres, mais elle est réduite à 6 mètres en raison du don supplémentaire Corps d'adamantium.
- **Dés de vie raciaux.** Le chargeur forgelier commence le jeu avec quatre niveaux de créature artificielle, ce qui lui confère 4d10 DV, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +1, Vig +1 et Vol +1.
- **Compétences raciales.** Les niveaux de créature artificielle d'un chargeur forgelier lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $7 \times (2 + \text{modificateur d'Intelligence, 1 minimum})$ . Son unique compétence de classe est Saut.
- **Dons raciaux.** Les niveaux de créature artificielle d'un chargeur forgelier lui confèrent deux dons. Il reçoit également Charge en puissance et Corps d'adamantium en guise de dons supplémentaires.
- **Armes naturelles.** 2 coups (1d8).
- **Attaques spéciales** (cf. ci-dessus). Poings d'adamantium.
- **Particularités** (cf. ci-dessus). Blindage d'adamantium, défense intermédiaire, réduction des dégâts (2/adamantium), traits des créatures artificielles.
- **Langues.** D'office : commun et géant. Supplémentaires : aucune.
- **Classe de prédilection.** Guerrier.
- **Ajustement de niveau.** +4.

Son bonus de Dextérité maximal à la CA est de +5 et il subit un malus d'armure de -2 aux tests des compétences concernées par le malus d'armure aux tests (Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation et Saut), ainsi qu'un risque d'échec des sorts profanes de 15 %.

**Normal.** Sans ce don, le forgelier dispose d'un bonus d'armure de +2 seulement.

**Spécial.** Contrairement à la plupart des dons, celui-ci doit impérativement être choisi au niveau 1, lors de la création du personnage. Les druides forgeliers qui optent pour ce don ne peuvent lancer de sorts de druide ou recourir aux aptitudes de classe surnaturelles ou magiques des druides. Les personnages forgeliers dotés de ce don ne peuvent bénéficier des avantages conférés par les aptitudes de classe qui n'autorisent pas le port d'une armure légère.

#### Défense supérieure [forgelier]

Le personnage bénéficie de meilleures protections, ce qui lui confère une immunité contre les attaques sournoises et les dégâts supplémentaires des coups critiques.

**Conditions.** Forgelier, bonus de base à l'attaque de +6.

**Avantage.** Le personnage gagne une immunité contre les attaques sournoises et les dégâts supplémentaires des coups critiques, mais il ne peut plus être soigné par les sorts du registre de la guérison.

#### Fluidité du mithral [forgelier]

Les mouvements du personnage sont plus fluides et plus souples que ceux des autres forgeliers.

**Conditions.** Forgelier, Corps de mithral.

**Avantage.** Le bonus de Dextérité maximal que le forgelier peut appliquer à sa classe d'armure augmente de 1. De plus, le malus d'armure aux tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut est réduit de 1.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. Cependant, le malus d'armure aux tests ne peut descendre en dessous de +0.



## ÉCLAIREUR FORGELIER

Éclaireur forgelier, homme d'armes de niveau 1

Créature artificielle (créature artificielle vivante) de taille P

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +2 Dex, +2 blindage composite, +1 rondache en acier), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-3

Attaque : pic de guerre léger (+2 corps à corps, 1d3/x4) ; ou arc long composite (+4 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : pic de guerre léger (+2 corps à corps, 1d3/x4) ; ou arc long composite (+4 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : blindage composite, défense légère, traits des créatures artificielles

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol -1

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +6, Discrétion +8

Dons : Discret

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou escouade (2-8)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : pas de pièces, 50 % biens précieux, objets normaux

Alignement : souvent loyal neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0



Éclaireur forgelier

Pourvu de la taille et de la silhouette d'un halfelin, ce monstre est une créature artificielle conçue à partir de divers matériaux. Tendons et fibres musculaires s'agitent sous des plaques souples de matériaux plus durs. Il évolue rapidement et semble savoir ce qu'il veut.

Comptant parmi les forgeliers les plus petits, l'éclaireur est conçu pour servir d'espion, de fantassin léger et d'agent de reconnaissance. Il est beaucoup plus rare que les modèles de taille normale car il offre peu d'avantages sur les éclaireurs humanoïdes.

L'éclaireur forgelier mesure 90 centimètres et pèse 30 kilos. Il parle la langue de ses créateurs, généralement le commun.

### Combat

L'éclaireur forgelier évite les confrontations directes et préfère arroser ses adversaires de flèches depuis un abri avant de disparaître puis de frapper de nouveau.

**Blindage composite (Ext).** Les plaques utilisées dans la conception d'un éclaireur forgelier lui confèrent un bonus d'armure de +2. Ces plaques ne sont pas considérées comme une armure naturelle et ne peuvent se cumuler avec d'autres effets octroyant un bonus d'armure (autre que l'armure naturelle). Ce blindage composite occupe sur le corps le même emplacement qu'une armure ou une robe, si bien qu'un éclaireur forgelier ne peut porter d'armure ou de robe magique. Un éclaireur forgelier peut cependant être enchanté sur le même principe qu'une armure. Il lui faut alors être présent pendant toute la durée de l'opération.

À l'instar du port d'une armure légère, le blindage composite impose également à l'éclaireur forgelier un risque d'échec des sorts profanes de 5 %. Toute aptitude de classe lui permettant de passer outre les risques d'échec des sorts profanes liés au port d'une armure légère permet également d'ignorer celui qu'impose le blindage composite.

**Défense légère (Ext).** Chaque fois qu'un éclaireur forgelier subit une attaque sournoise ou un coup critique, il y a 25 % de chances que ces dégâts spéciaux soient annulés et que le forgelier ne subisse que les dégâts d'une attaque normale.

L'éclaireur forgelier présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux : For 12, Dex 13, Con 11, Int 9, Sag 10, Cha 8.

### Personnages éclaireurs forgeliers

Les éclaireurs forgeliers se tournent généralement vers la classe de rôdeur ou de roublard, usant de leur discrétion naturelle pour entreprendre des missions de reconnaissance et de guérilla. Certains empruntent la voie martiale du guerrier ou du barbare, tandis que d'autres entament une carrière de lanceur de sorts.

Les personnages éclaireurs forgeliers ont les traits raciaux suivants :

- -2 en Force, +2 en Dextérité, -2 en Sagesse, -2 en Charisme.
- Taille P. Bonus de +1 à la CA, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les éclaireurs forgeliers sont en mesure de soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un éclaireur forgelier est de 6 mètres.
- Particularités (cf. ci-dessus). Blindage composite, défense légère, traits des créatures artificielles vivantes.
- Langues. D'office : commun. Supplémentaires : aucune.
- Classe de prédilection. Roublard.



## GARDIEN TOPIAIRE

*Ce buisson parfaitement entretenu a été taillé de manière à représenter une forme animale.*

Les gardiens topiaires sont des buissons ou arbrisseaux taillés en forme d'animal puis animés par le biais d'une magie profane. Servant à la fois d'ornement et de défense, ces créatures gardent les cours de rois et de nobles, se mêlant harmonieusement aux haies ordinaires. Ces gardiens s'animent bien évidemment quand un intrus entre dans leur jardin.

Les gardiens topiaires sont à la fois des créatures artificielles et des plantes. Il ne s'agit pas de créatures végétales mobiles par essence. À l'instar des golems, la force qui les anime n'est autre qu'un esprit du plan élémentaire de la Terre lié à leur corps via quelque magie. De fait, les druides les trouvent déplaisants au mieux et les considèrent comme des abominations au pire. Les riches propriétaires terriens qui en ont dans leurs parcs et jardins s'en soucient cependant rarement. En effet, la sensibilité d'un « arbuste » n'est sans doute pas aussi importante que le sentiment de sécurité que procure un gardien topiaire prêt à bondir sur des voleurs et autres assassins.

*Tricératops*



*Sanglier*

*Lion*



Un gardien topiaire a la taille de la créature qu'il singe. Ainsi, un lion topiaire aura la taille d'un lion ordinaire. Cependant, celui-ci est composé de branches et de feuilles, si bien qu'il est beaucoup plus léger qu'une créature de chair et de sang de même taille. Il ne pèse donc que le quart d'une créature équivalente. Les gardiens topiaires ne parlent pas, mais ils produisent un léger bruissement quand ils se déplacent.

## COMBAT

Le gardien topiaire suit les ordres de son créateur s'il se trouve dans un rayon de 27 mètres. S'il ne reçoit pas d'instructions, il se conforme au dernier ordre reçu, mais il attaque toute créature qui s'en prend à lui. Son créateur peut lui donner un ordre simple comme : « Attaque toute créature qui entre dans le jardin de nuit. » Si le monstre protège la demeure d'un membre important du gouvernement, il reçoit souvent l'ordre d'immobiliser son adversaire plutôt que de le tuer. Les intrus capturés sont ensuite interrogés par la milice locale.

Les gardiens topiaires ressentent les vibrations du sol, ce qui en fait de magnifiques sentinelles. Quand un tel monstre repère un intrus, il reste parfaitement immobile jusqu'à ce que celui-ci soit à moins de 12 ou 9 mètres. L'arbuste animé se contente alors de charger, ce qui lui permet souvent de prendre son adversaire au dépourvu.

**Miséricordieux (Ext).** Le gardien topiaire peut infliger des dégâts non-létaux sans subir le malus habituel de -4 aux jets d'attaque. Cela concerne toutes ses formes d'attaques. La créature use de cette option ou non selon les ordres que lui a donnés son créateur. S'il a pour instructions de capturer ou d'assommer l'intrus, le gardien use d'attaques non-létales. Dans le cas contraire, il inflige des dégâts normaux.

**Immobilité (Ext).** Le gardien topiaire peut rester totalement immobile, à tel point qu'on le prend alors pour un arbuste taillé. Il faut réussir un test de Détection (DD 30) pour se rendre compte que l'on est en présence d'un être vivant.

**Compétences.** Le gardien topiaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux.

## GARDIEN TOPIAIRE LION

**Plante de taille G**

**Dés de vie :** 10d8+40 (85 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +7/+18

**Attaque :** griffes (+13 corps à corps, 1d6+7)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+7) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** bond, étreinte, miséricorde, pattes arrière (1d6+3)

**Particularités :** immobilité, perception des vibrations (27 m), réduction des dégâts (10/tranchant), traits des plantes, vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +11, Vol +3

**Caractéristiques :** For 25, Dex 14, Con 18, Int —, Sag 10, Cha 1

**Compétences :** Déplacement silencieux +10

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou jardin (2-8)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Le gardien topiaire lion fait jusqu'à 2,40 mètres de long et pèse dans les 50 kilos.

## Combat

**Bond (Ext).** Si le gardien topiaire lion charge, il peut effectuer une attaque à outrance dans le même round, qui inclut deux coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le gardien topiaire lion doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut utiliser ses pattes arrière lors des rounds suivants.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +13, dégâts 1d6+3.

## GARDIEN TOPIAIRE SANGLIER

**Plante de taille M**

**Dés de vie :** 5d8+10 (32 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+3 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +3/+6

**Attaque :** défenses (+6 corps à corps, 2d6+4)

**Attaque à outrance :** défenses (+6 corps à corps, 2d6+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** férocity, miséricordieux

**Particularités :** immobilité, perception des vibrations (27 m), réduction des dégâts (10/tranchant), traits des plantes, vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +6, Vol +1

**Caractéristiques :** For 17, Dex 16, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 1

**Compétences :** Déplacement silencieux +11

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou jardin (2-8)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Le gardien topiaire sanglier mesure 90 centimètres au garrot et 1,20 mètre de long. Il pèse environ 50 kilos.

## Combat

Le gardien topiaire sanglier a l'attaque spéciale suivante :

**Férocity (Ext).** Le gardien topiaire sanglier est un combattant tellement féroce qu'il continue de se battre sans le moindre malus, même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

## GARDIEN TOPIAIRE TRICÉRATOPS

**Plante de taille TG**

**Dés de vie :** 20d8+120 (210 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)



**Classe d'armure** : 18 (-2 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +15/+34

**Attaque** : cornes (+24 corps à corps, 4d6+16 ou Charge en puissance, 7d6+16)

**Attaque à outrance** : cornes (+24 corps à corps, 4d6+16)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales** : miséricorde, piétinement (4d6+16)

**Particularités** : immobilité, perception des vibrations (27 m), réduction des dégâts (10/tranchant), traits des plantes, vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +18, Vol +6

**Caractéristiques** : For 33, Dex 12, Con 22, Int —, Sag 10, Cha 1

**Compétences** : Déplacement silencieux +9

**Dons** : Charge en puissance\*

**Environnement** : quelconque

**Organisation sociale** : solitaire ou jardin (2-8)

**Facteur de puissance** : 12

**Trésor** : aucun

**Alignement** : toujours neutre

**Évolution possible** : —

**Ajustement de niveau** : —

Le gardien topiaire tricératops mesure 7,50 mètres de long et pèse 2,5 tonnes.

### Combat

Le gardien topiaire tricératops a l'attaque spéciale suivante : **Piétinement (Ext)**. Réflexes (DD 31), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

### CRÉATION

Pour créer un gardien topiaire, il faut commencer par faire l'acquisition d'un arbuste parfaitement taillé en forme d'animal. La taille demande 6 semaines de travail et nécessite un test d'Artisanat (jardinage paysagiste), Artisanat (sculpture) ou Profession (jardinier) (DD 25). Une fois la topiaire terminée, le créateur doit la traiter à l'aide d'huiles et de teintures rares coûtant 1/25<sup>e</sup> du prix de base du gardien (800 po pour une créature de taille M, 2 400 po pour une créature de taille G et 4 600 po pour une créature de taille TG). Une fois la topiaire traitée, le rituel d'animation peut débuter. Celui-ci doit se dérouler en extérieur car l'arbuste reste dépendant au soleil, à la pluie et au sol jusqu'au dernier jour de la procédure.

**NLS 13** ; Création de créature artificielle, *éveil, quête, souhait limité*, le créateur doit être de niveau 13 au moins ; Prix 20 000 po (taille M), 60 000 po (taille G), 115 000 po (taille TG) ; Coût 10 800 po + 800 PX (taille M), 32 400 po + 2 400 PX (taille G), 62 100 po + 4 600 PX (taille TG).

### GARDIENS TOPIAIRES ALTERNATIFS

La création d'un gardien topiaire singeant un autre type d'animal est possible (du moins s'il est de taille M, G ou TG). Munissez-vous du profil de la créature de base et procédez aux ajustements suivants.

**Taille et type**. Le type de la créature devient plante. Recalculez le bonus de base à l'attaque, les sauvegardes et les points de compétence selon les dés de vie du gardien topiaire (cf. ci-dessous). La taille ne change pas.

**Dés de vie**. Les dés de vie d'un gardien topiaire dépendent de sa taille. Ainsi, les gardiens topiaires de taille M ont 5 DV, ceux de taille G ont 10 DV et ceux de taille TG ont 20 DV.

**Vitesse de déplacement**. La vitesse de déplacement au sol est identique à celle de la créature de base. Le gardien topiaire ne conserve pas la vitesse de déplacement de creusement, d'escalade, à la nage ou de vol de la créature de base.

**Classe d'armure**. Le gardien topiaire bénéficie d'un bonus d'armure naturelle à la CA dépendant de sa catégorie de taille : taille M, +4 ; taille G, +6 ; taille TG, +9.

**Attaques spéciales**. Le gardien topiaire gagne les attaques spéciales suivantes :

**Miséricordieux (Ext)**. Le gardien topiaire peut infliger des dégâts non-létaux sans subir le malus habituel de -4 aux jets d'attaque. Cela concerne toutes ses formes d'attaques. La créature use de cette option ou non selon les ordres que lui a donnés son créateur. S'il a pour instructions de capturer ou d'assommer l'intrus, le gardien use d'attaques non-létales. Dans le cas contraire, il inflige des dégâts normaux.

**Particularités**. Le gardien topiaire gagne les particularités suivantes :

**Immobilité (Ext)**. Le gardien topiaire peut rester totalement immobile, à tel point qu'on le prend alors pour un arbuste taillé. Il faut réussir un test de Détection (DD 30) pour se rendre compte que l'on est en présence d'un être vivant.

**Perception des vibrations (Ext)**. Le gardien topiaire a la perception des vibrations sur 27 mètres.

**Réduction des dégâts (Ext)**. Le gardien topiaire a une réduction des dégâts (10/tranchant).

**Vulnérabilité au feu**. Les gardiens topiaires sont vulnérables au feu.

**Caractéristiques**. Les caractéristiques du gardien topiaire dépendent de sa catégorie de taille.

Taille M. For 17, Dex 16, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 1.

Taille G. For 25, Dex 14, Con 18, Int —, Sag 10, Cha 1.

Taille TG. For 33, Dex 12, Con 22, Int —, Sag 10, Cha 1.

**Compétences**. Le gardien topiaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux.

**Environnement**. Quelconque.

**Organisation sociale**. Solitaire ou jardin (2-8).

**Facteur de puissance**. Comme la créature de base +1 ou selon la taille (taille M, 3 ; taille G, 7 ; taille TG, 12) en conservant le plus élevé.

**Trésor**. Aucun.

**Alignement**. Toujours neutre.

**Évolution possible**. —.

**Ajustement de niveau**. —.

### LES GARDIENS TOPIAIRES D'ÉBERRON

De riches nobles khorvairiens et des membres de familles pourvues de dracogrammes aiment protéger leurs biens au moyen de gardiens topiaires. Les gardiens topiaires sangliers sont très populaires parmi la noblesse de l'Aundair, du Thrane et de la Brélande. De leur côté, les nobles karnnathiens et cyréens préfèrent les lions. Les gardiens topiaires de taille TG, comme les tricératops, ornent les superbes jardins de nobles familles pourvues de dracogrammes.

### LES GARDIENS TOPIAIRES DE FAERÛN

On rencontre habituellement des gardiens topiaires là où se retrouvent des cercles de druide, ce qui inclut les parcs urbains et autres lieux où se mêlent nature et civilisation. Ils protègent également les temples et les oratoires de Chauntéa, de Mailikki, de Sylvanus et autres divinités similaires. Des druides elfes aquatiques ont découvert le moyen de créer des gardiens topiaires sous-marins à partir de bancs de varech, tandis que les gardiens topiaires de l'Outreterre sont conçus à partir de mousse.



# GÉANT DE L'EFFROI

*Ce géant ressemble à un humain de très grande taille. Sa peau présente une légère teinte pourpre, mais elle est surtout tatouée de nombreux symboles profanes. Il a les cheveux clairs et des yeux qui semblent passer du bleu, au vert puis au violet.*

Les géants de l'effroi sont de puissantes entités liées aux forces profanes. Créatures déchues, ils passent le plus clair de leur temps à tenter de rassembler des fragments de connaissances profanes. Bien qu'ils fassent preuve d'égoïsme et de cruauté, les géants de l'effroi sont suffisamment malins pour négocier quand ils le doivent, d'autant qu'un conflit ouvert ne peut que les distraire de leurs précieuses études.

Les géants de l'effroi détestent les géants des tempêtes, mais ils consacrent généralement trop de temps à l'acquisition de leur puissance magique pour perdre leurs journées à combattre d'autres créatures.

Un géant de l'effroi adulte mesure 7,50 mètres et pèse dans les 6,5 tonnes. Ce monstre a une espérance de vie phénoménale puisqu'il peut vivre plus de 3 000 ans.

Les géants de l'effroi parlent l'abyssal, le commun, le géant et le terreux.



Géant de l'effroi

## COMBAT

Le géant de l'effroi utilise ses pouvoirs magiques pour priver ses adversaires de leurs bonifications magiques avant d'engager le combat au corps à corps. Bien que sa taille l'oblige à se battre dans un milieu plus ou moins ouvert, son pouvoir de *porte dimensionnelle* lui permet de recourir à une tactique de guérilla dévastatrice.

**Pouvoirs magiques.** *Détection de la magie*, *dissipation suprême* et *projectile magique*, à volonté ; *globe d'invulnérabilité renforcée* et *porte dimensionnelle*, 3 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts.

**Maîtrise fantastique (Sur).** Le géant de l'effroi a une connaissance innée et intuitive de la magie profane. Il peut utiliser des objets à fin d'incantation (comme les parchemins) comme s'il avait accès à la liste de sorts des magiciens et était du niveau requis pour lancer le sort. Il peut également lancer les objets à potentiel magique (comme les baguettes et les bâtons) comme s'il avait accès à la liste de sorts des magiciens.

**Volonté naturelle (Ext).** Contrairement à la plupart des géants, les géants de l'effroi jouissent d'une extraordinaire résistance naturelle à la coercition mentale, aux illusions, etc. Ils bénéficient d'un bonus racial de +6 aux jets de Volonté.

## TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Le géant de l'effroi est des plus efficaces au corps à corps, mais il gagne à passer quelques rounds à user de pouvoirs magiques pour priver ses adversaires des effets magiques dont ils bénéficient.

*Avant le combat.* Repère ses adversaires à l'aide de *détection de la magie* et active *globe d'invulnérabilité renforcée*.

**Round 1.** Lance une *dissipation suprême* à incantation rapide sur l'adversaire présentant le plus grand nombre d'auras magiques et charge l'ennemi le plus proche. S'il ne peut se rapprocher, lance à la place un *projectile magique* étendu suivi d'une *porte dimensionnelle* à incantation rapide pour se rapprocher d'un lanceur de sorts adverse.

**Round 2.** Poursuit le combat au corps à corps et lance une *dissipation suprême* à incantation rapide pour priver ses adversaires de leurs bonifications magiques.

**Round 3.** Si aucun adversaire n'est au corps à corps, utilise un *projectile magique* étendu ou une *porte dimensionnelle* pour attaquer les adversaires insaisissables.

**Round 4.** Si les ennemis constituent encore une menace potentielle, bat en retraite au moyen de *porte dimensionnelle*. Autrement, alterne sorts et attaques à outrance.

## CONFESSEUR GÉANT DE L'EFFROI

Intrigants et manipulateurs au sein même de leur société, les confesseurs géants de l'effroi empruntent la voie de la magie divine plutôt que l'étude classique du pouvoir profane. Ces géants forcent les leurs à collaborer via mensonges, manipulation et menaces. Les confesseurs croient en un dieu de la magie et justifient leur cruauté par le biais d'une philosophie selon laquelle ce qu'on accomplit par la magie est convenable d'un point de vue moral.

Le confesseur géant de l'effroi présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux et augmentations découlant de ses nouveaux dés de vie : For 12, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 15, Cha 13.

## Combat

Les confesseurs prennent la tête de géants mineurs au combat. Ces créatures cruelles ont une grande confiance en



	Géant de l'effroi Géant de taille TG	Confesseur géant de l'effroi, prêtre de niveau 11 Géant de taille TG
Dés de vie :	25d8+225 (337 pv)	25d8+275 plus 11d8+121 (558 pv)
Initiative :	+1	+1
Vitesse de déplacement :	10,50 m en harnois (7 cases) ; vitesse de base 15 m	10,50 m en harnois (7 cases) ; vitesse de base 15 m
Classe d'armure :	32 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle, +8 harnois, +2 écu en acier), contact 9, pris au dépourvu 31	34 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle, +9 harnois +1, +3 rondache +2), contact 9, pris au dépourvu 33
Attaque de base/lutte :	+18/+42	+26/+51
Attaque :	épée bâtarde (+33 corps à corps, 3d8+16/19-20)	épée bâtarde (+42 corps à corps, 3d8+17/17-20)
Attaque à outrance :	épée bâtarde (+33/+28/+23/+18 corps à corps, 3d8+16/19-20)	épée bâtarde (+42/+37/+32/+27 corps à corps, 3d8+17/17-20)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques	intimidation des morts-vivants (5 fois/jour ; +4, 2d6+13, niveau 11), pouvoirs magiques, sorts
Particularités :	maîtrise fantastique, vision nocturne, volonté naturelle	maîtrise fantastique, vision nocturne, volonté naturelle
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +23, Vol +19	Réf +12, Vig +32, Vol +30
Caractéristiques :	For 42, Dex 12, Con 28, Int 18, Sag 16, Cha 12	For 44, Dex 12, Con 32, Int 18, Sag 24, Cha 15
Compétences :	Art de la magie +34, Concentration +37, Connaissances (mystères) +32, Connaissances (plans) +14, Connaissances (religion) +14, Détection +21, Diplomatie +3, Perception auditive +21, Psychologie +31	Art de la magie +44, Concentration +49, Connaissances (mystères) +42, Connaissances (plans) +24, Connaissances (religion) +24, Détection +30, Diplomatie +4, Perception auditive +24, Psychologie +45
Dons :	Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Extension de pouvoir magique ( <i>projectile magique</i> ), Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Pouvoir magique rapide ( <i>dissipation suprême</i> ), Pouvoir magique rapide ( <i>porte dimensionnelle</i> ), Succession d'enchaînements, Volonté de fer	Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Extension de pouvoir magique ( <i>projectile magique</i> ), Incantation rapide, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Pouvoir magique rapide ( <i>dissipation suprême</i> ), Pouvoir magique rapide ( <i>porte dimensionnelle</i> ), Science de la bousculade, Science du critique (épée bâtarde), Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer
Environnement :	montagnes tempérées	montagnes tempérées
Organisation sociale :	solitaire ou famille (2-4 plus 35 % de non-combattants, 1 magicien ou prêtre de niveau 7-10 et 1-2 élémentaires de la Terre nobles)	solitaire ou famille (1 plus 2-4 géants de l'effroi, 35 % de non-combattants et 1-2 élémentaires de la Terre nobles)
Facteur de puissance :	15	20
Trésor :	pièces (normales), biens précieux (×2), objets (normaux)	pièces (normales), biens précieux (×2), objets (normaux plus harnois +1 et rondache +2)
Alignement :	généralement neutre mauvais	généralement neutre mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	—	—

leurs pouvoirs magiques et physiques, mais elles font peu de cas de la vie des êtres inférieurs, même s'il s'agit d'autres géants de l'effroi. Ces géants prennent soin d'augmenter leurs caractéristiques à l'aide de sorts avant et pendant l'affrontement. Ils apprécient tout particulièrement les sorts à incantation rapide comme *faveur divine* qui bonifient leurs capacités de combat. Ils bénéficient d'un bonus de +2 aux tentatives de renvoi/intimidation des morts-vivants grâce à la compétence Connaissances (religion).

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/8/7/7/5/4/3). 0 — *détection du poison* (×2), *lecture de la magie* (×2), *lumière* (×2) ; 1<sup>er</sup> — *bénédictio*n, *blessure légère* (+41 contact au corps à corps, DD 18), *bouclier de la foi* (×2), *faveur divine*, *soins légers* (×3) ; 2<sup>e</sup> — *endurance de l'ours*, *force de taureau*, *fracasement*\* (DD 19), *immobilisation de taureau* (×2), *soins modérés* (×2) ; 3<sup>e</sup> — *dissipation de la magie*\*, *lumière du jour*, *néga*tion de l'invisibilité, *protection contre les énergies destructives*, *soins importants* (×2) ; 4<sup>e</sup> — *blessure critique*\* (+41 contact au corps à corps, DD 21), *détection du mensonge* (DD 21), *puissance divine*, *soins intensifs* (×2) ; 5<sup>e</sup> — *blessure légère de groupe*\* (DD 22), *colonne de feu* (DD 22) (×2), *faveur divine* à incantation rapide ; 6<sup>e</sup> — *guérison suprême* (×2), *mise à mal*\* (DD 23).

\* Sort de domaine. Domaines : Destruction (châtiment, 1 fois/jour, +4 corps à corps, +11 dégâts) et Magie (utilise les objets à fin d'incantation et les objets à potentiel magique comme un magicien de niveau 5).

## LA SOCIÉTÉ DES GÉANTS DE L'EFFROI

Les géants de l'effroi vivent au sein de tours isolées bâties au sommet de montagnes ou dans de profondes cavernes situées près de sources connues pour leurs vertus profanes. Ils s'intéressent de près à la magie profane et passent le plus clair de leur temps à chercher des sorts et des artefacts oubliés ou à concevoir des objets magiques. Habituellement, leurs communautés ne regroupent qu'une poignée des leurs, qui partagent le plus souvent un intérêt pour un domaine ésotérique précis ou pour une facette de la magie profane. Ces groupes vivent cependant à l'écart les uns des autres car ils s'aventurent le plus souvent en des régions reculées pour y chercher des fragments de connaissances, sans que l'on sache vraiment la nature de leurs desseins. Parfois, les géants de l'effroi se rendent en des contrées civilisées pour y acheter de grosses quantités de matières premières comme du papier, de l'encre et autres matériaux rares utilisés dans la création d'objets magiques.



# GÉANT DE LA MORT

**Géant de taille TG**

**Dés de vie :** 23d8+115 (218 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 10,50 m en crevice (7 cases), vitesse de base 15 m

**Classe d'armure :** 29 (-2 taille, +1 Dex, +14 naturelle, +6 crevice), contact 9, pris au dépourvu 28

**Attaque de base/lutte :** +17/+37

**Attaque :** hache à deux mains (+27 corps à corps, 4d6+18/x3) ; ou coup (+27 corps à corps, 1d8+12) ; ou rocher (+17 distance, 2d8+12)

**Attaque à outrance :** hache à deux mains (+27/+22/+17/+12 corps à corps, 4d6+18/x3) et morsure (+22 corps à corps, 2d6+6) ; ou 2 coups (+27 corps à corps, 1d8+12) et morsure (+22 corps à corps, 2d6+6) ; ou rocher (+17 distance, 2d8+12)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** gémissements terrifiants, jet de rochers, pouvoirs magiques, vol d'âme

**Particularités :** âme vendue, âmes gardiennes, guérison d'âme, immunité contre l'absorption d'énergie et la terreur, réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +17, Vig +25, Vol +21

**Caractéristiques :** For 34, Dex 13, Con 21, Int 12, Sag 20, Cha 25

**Compétences :** Art de la magie +16, Concentration +19, Connaissances (histoire) +12, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (religion) +19, Détection +12, Intimidation +15, Perception auditive +12, Survie +6

**Dons :** Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (gémissements terrifiants), Attaque spéciale renforcée (vol d'âme), Enchaînement, Réflexes surhumains, Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer

**Environnement :** déserts tempérés

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-8)

**Facteur de puissance :** 16

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

*Ce géant redoutable vêtu d'une armure lourde a les oreilles pointues et la peau gris foncé. Ses mains sont pourvues de longues griffes jaunes et il dévoile deux rangées de dents aiguisées en grondant. Il est entouré de légères volutes de brume qui semblent former des visages tourmentés hurlant de terreur et de douleur.*

Les géants de la mort constituent une race de géants particulièrement maléfiques qui, pour préserver leur empire de l'anéantissement total, échangèrent leur immortalité contre une puissance impie. Ce fut là un bien mauvais marché et les géants de la mort contemporains vivent avec le poids des erreurs de leurs ancêtres sur les épaules.

Les âmes des géants de la mort sont vouées à disparaître dans le plan de l'énergie négative, mais le lien qu'ils entretiennent avec ce royaume profane leur confère des pouvoirs magiques et une grande puissance sur l'âme d'autrui.

Les géants de la mort ont les yeux jaunes, la couleur de leur peau allant du gris foncé au noir. À l'instar des géants des pierres, ils sont glabres. En revanche, contrairement à

la plupart des autres espèces de géants, ils ont les oreilles pointues. Leurs ongles sont de véritables griffes et leurs dents sont particulièrement acérées. Ce monstre mesure près de 4,50 mètres pour un poids avoisinant 1 tonne.

Les géants de la mort parlent le commun et le géant.

## COMBAT

Au corps à corps, les géants de la mort sont de redoutables adversaires, mais ils font également de puissants lanceurs de sorts. Ils préfèrent lancer leurs sorts à des fins offensives.

**Gémissements terrifiants (Sur).** Au prix d'une action simple, le géant de la mort peut obliger les âmes gardiennes qui l'entourent à pousser un terrifiant gémissement d'angoisse. Les créatures vivantes situées dans un rayon de 30 mètres et qui entendent ce chant doivent réussir un jet de Volonté (DD 30). En cas de succès, elles sont secouées jusqu'à ce qu'elles n'entendent plus l'effet ou sortent du rayon du pouvoir. En cas d'échec, elles sont paniquées tant qu'elles entendent le gémissement et restent dans le rayon du pouvoir, puis secouées pendant 24 heures.

Le monstre met fin au gémissement au prix d'une action simple. Il s'agit d'un pouvoir mental, de son et de terreur. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Jet de rochers (Ext).** Les géants de la mort sont passés maîtres dans l'exercice du jet de rochers, ce qui leur



Géant de la mort



confère un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Tout géant de la mort peut jeter des rochers de 30 à 40 kilos (considérés comme des objets de taille M pour lui) à une distance maximale égale à cinq facteurs de portée. Le facteur de portée est égal à 36 mètres.

**Pouvoirs magiques.** *Blessure critique* (+27 contact au corps à corps, DD 31), *dissipation suprême* et *ténèbres maudites* (DD 21), 3 fois/jour ; *colonne de feu* (DD 22), 1 fois/jour. Niveau 16 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Vol d'âme (Sur).** Toute créature vivante dotée de moins de 11 points de vie et située dans un rayon de 4,50 mètres d'un géant de la mort doit réussir un jet de Vigueur (DD 30) par round sous peine de mourir sur-le-champ. Il s'agit d'un effet de mort. Le DD est lié au Charisme.

Toute créature qui meurt dans le rayon susmentionné d'un géant de la mort voit son esprit rejoindre les âmes gardiennes qui protègent le monstre. Une telle créature ne saurait être rappelée à la vie, ressuscitée ou réincarnée tant que le géant est vivant. Le fait de le tuer libère toutes les âmes.

Si un géant de la mort se trouve dans un rayon de 4,50 mètres de l'un de ses congénères qui perd la vie, les âmes ne sont pas libérées mais transférées à celui-ci via son pouvoir de vol d'âme.

Sauf circonstances extraordinaires, un géant de la mort ne libère jamais une âme de son vivant.

**Âme vendue (Ext).** Un géant de la mort ne peut être rappelé à la vie, ressuscité ou réincarné. Au moment de sa mort, si son âme n'est pas prise par l'un de ses congénères ou retenue par quelque autre procédé (comme *capture d'âme*), elle est détruite 1 round plus tard.

**Âmes gardiennes (Sur).** Une fois tuées, les victimes d'un géant de la mort deviennent ses gardiennes. Tout géant de la mort est donc entouré par un nuage tourbillonnant d'esprits intangibles.

Ces esprits offrent au géant de la mort avertissements et protection, lui conférant un bonus aux tests d'initiative, sauvegardes, tests de Détection et tests de Perception auditive égal à son modificateur de Charisme.

Le géant de la mort lie ces âmes à son esprit via un simple effort de volonté. Il ne s'agit pas de fantômes ou de morts-vivants au sens traditionnel du terme et elles ne peuvent être blessées, dissipées ou séparées du géant. Seule une tentative de renvoi des morts-vivants couronnée de succès permet de les chasser pour un temps. Si le résultat de cette tentative permet de renvoyer ou d'intimider un mort-vivant dont les dés de vie sont égaux à ceux du géant, les âmes gardiennes disparaissent pendant 1d10 rounds et le géant perd le bénéfice des pouvoirs suivants jusqu'à ce qu'elles reviennent : âmes gardiennes, gémissements terrifiants et vol d'âme.

**Guérison d'âme (Sur).** Quand un géant de la mort est protégé par ses âmes gardiennes, les points de dégâts infligés par des attaques d'énergie négative (comme un sort de *blessure*) le soignent au lieu de le blesser. L'énergie positive (comme un sort de *soins*) le soigne normalement.

**Réception de rochers (Ext).** Une fois par round, au prix d'une action libre, le géant de la mort a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher (ou tout autre projectile de forme similaire) qui aurait dû le frapper. Le DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M et 25 s'il est de taille G (si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le géant doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

## LA SOCIÉTÉ DES GÉANTS DE LA MORT

Les géants de la mort vivent sur les ruines de leur grande civilisation d'antan, dispersés dans le désert qui naquit des

guerres du déclin. Usant de magie pour subvenir à leurs besoins, les géants de la mort ont pourtant laissé leur culture et leur savoir-faire se nécroser. Ils créent des armes et des armures pour les affrontements qui leur permettent de récupérer des âmes, mais ils passent le reste de leur temps à tenter de se débarrasser de la malédiction qui frappe leur race.

## GÉANTS DE LA MORT ET NIVEAUX DE CLASSE

La classe de prédilection des géants de la mort est guerrier. Les prêtres sont très rares et vénèrent des dieux sombres qui ne se soucient pas de savoir si les âmes de leurs disciples les rejoindront. Les dieux des géants abandonnèrent les géants de la mort quand ceux-ci décidèrent de vendre l'âme de leur race, mais certains géants de la mort leur rendent encore hommage.

## TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Le géant de la mort cherche avant tout à intimider ses adversaires au moyen de gémissements terrifiants et de sorts avant d'engager le corps à corps.

**Round 1.** Gémissements terrifiants.

**Round 2.** Utilise *ténèbres maudites* sur les adversaires secoués. Si aucun ne l'est, charge au corps à corps.

**Round 3.** Utilise *colonne de feu* contre les adversaires secoués par les gémissements terrifiants et fiévreux en raison des *ténèbres maudites*. Si seuls un ou deux adversaires sont secoués et fiévreux, engage le corps à corps et concentre ses attaques sur les adversaires ayant résisté aux effets.

**Round 4.** Charge l'adversaire ayant le plus souffert de la *colonne de feu* ou porte une attaque à outrance contre l'ennemi le plus faible s'il est déjà au corps à corps.

**Round 5.** S'il est encore en position de force, continue d'attaquer, n'usant de *blessure critique* sur un adversaire secoué que s'il a du mal à le frapper à l'aide de son attaque à outrance. S'il est en position de faiblesse, utilise *blessure critique* pour se soigner et tente de négocier une trêve, en négociant par exemple la libération de l'âme d'un allié défunt de ses adversaires.

## LES GÉANTS DE LA MORT D'ÉBERRON

Les géants de la mort hantent les ruines cyclopéennes des régions sauvages du Xendrik, entourés des vestiges d'une ancienne civilisation de géants anéantie par les dragons et leur propre orgueil. Quelques géants de la mort se sont frayé un chemin jusqu'à d'autres continents, comme l'Argonesse et le Khorvaire, mais leur haine des autres créatures explique qu'ils vivent dans l'isolement. Au moins deux d'entre eux, des sœurs du nom d'Arakajda et Behkorr, arpentent les terres du Deuil en quête d'âmes.

Sur Éberron, les âmes des géants de la mort sont liées au plan de Mabar, la Nuit sans Fin. Certains géants aspirent à se libérer de la poigne ténébreuse de Mabar pour rejoindre Dolurh, le Royaume des Morts.

## LES GÉANTS DE LA MORT DE FAERÛN

Les géants des cendres (comme on les appelait jadis) vivaient parmi les humains de Nétheril. Quand l'empire nétherisse s'écroula, peu après l'assaut des phaerimms, les géants des cendres offrirent leur immortalité à une puissance supérieure pour garantir leur survie, délaissant ainsi leurs alliés humains. Ce qui constituait jadis Nétheril est aujourd'hui le grand désert de l'Anauroch et les géants de la mort vivent dans de vieilles ruines nétherisses.



## GÉANT DES SABLES

*Ce géant à la peau sombre, aux yeux et aux cheveux bruns, ressemble à un humain à la musculature surdéveloppée.*

Faisant montre de discipline et de prudence, les géants des sables sont des citoyens du désert à la fois honorables et respectés.

Les cheveux d'un géant des sables sont noirs, marron, brun clair ou blonds, leurs yeux ayant toujours la couleur de leur chevelure. La couleur de leur peau va du brun chocolat au beige pâle.

Les géants des sables apprécient les vêtements amples et légers aux couleurs du désert, comme le beige sable, le blanc, le rouille et le kaki. Ils s'encombrent rarement d'armures lourdes ou en métal, leur préférant les protections en cuir ou en cuir clouté, plus confortables dans le désert.

Un homme adulte mesure environ 3,60 mètres et pèse aux alentours de 1 tonne. Les femmes sont légèrement plus grandes et plus lourdes, mais elles ressemblent en tout point aux hommes. Un géant des sables peut vivre jusqu'à 250 ans.

Les géants des sables parlent le commun et le géant.

### COMBAT

Ce géant se prépare généralement au combat en creusant dans le sable pour s'y dissimuler jusqu'à ce que ses adversaires s'approchent, apprêtant son sableur. Au corps à corps, le monstre se sert d'un redoutable cimenterre.



*Géant des sables*

**Mirage chatoyant (Sur).** Au prix d'une action libre, le géant des sables peut créer à volonté un effet miroitant autour de lui qui fonctionne sur le même principe qu'un sort de *flo*. Niveau 15 de lanceur de sorts.

**Pouvoirs magiques.** Fusion dans la pierre et statue, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.

**Sableur.** Le sableur est une arme exotique à distance de taille G faite à partir de longs tubes. Il génère un cône de sable de 3 mètres de long infligeant 1d8 points de dégâts (Réflexes, DD 22, 1/2 dégâts). Les créatures vivantes qui ratent leur jet de sauvegarde ont alors la peau qui gratte et les yeux qui piquent, ce qui leur impose un malus de -4 à la CA et un malus de -2 aux jets d'attaque pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution (il dépend de la capacité du porteur à souffler un bon coup dans le tube). Le sableur exploite des paquets de sable de 2,5 kilos en guise de munitions et on le charge au prix d'une action complexe. Cette arme coûte 30 po.

**Compétences.** \* Le géant des sables bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion et Survie effectués dans le désert.

### CHAMPION GÉANT DES SABLES

Les formidables talents de combattant du géant des sables lui confèrent un avantage de taille et font de lui un adversaire remarquable. Ce type de guerrier fait généralement partie de la garde personnelle de son monarque.

Le champion géant des sables présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux et augmentations découlant de ses nouveaux dés de vie : For 15, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 12.

#### Combat

Le champion attaque avec habileté et optimise les tactiques auxquelles il a recours. Il use d'Attaque éclair pour manœuvrer à son avantage et d'Attaque en puissance contre les adversaires dotés d'une classe d'armure basse.

**Sableur.** Réflexes (DD 24), 1/2 dégâts.

### LA SOCIÉTÉ DES GÉANTS DES SABLES

Les géants des sables vivent dans des communautés stables du désert. Leur vie est régie par une grande discipline. Leurs demeures sont parfaitement organisées et agencées de manière à être défendables. Ils construisent souvent à flanc de plateau ou dans un lieu bénéficiant de défenses naturelles.

Le régime politique de ces créatures est une monarchie héréditaire. L'héritier est l'aîné (qu'il s'agisse d'un garçon ou d'une fille) du roi ou de la reine en place. Ensuite, l'ordre de succession, relativement complexe, dépend des liens de sang et de l'ordre des naissances des héritiers potentiels.

La plupart des communautés de géants des sables se tiennent à l'écart de toute civilisation, mais ces créatures ne sont pas isolationnistes pour un sou. Du reste, ils font des affaires très lucratives avec les caravanes et les voyageurs de passage. Parfois, l'un d'eux sert même de guide pour les voyageurs qui traversent le désert.



	Géant des sables Géant (Feu, Terre) de taille G	Champion géant des sables, guerrier de niveau 5 Géant (Feu, Terre) de taille G
Dés de vie :	15d8+75 (142 pv)	15d8+105 plus 5d10+35 (234 pv)
Initiative :	+5	+4
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), creusement 3 m	12 m (8 cases), creusement 3 m
Classe d'armure :	28 (-1 taille, +5 Dex, +11 naturelle, +3 cuir clouté de maître), contact 14, pris au dépourvu 23	28 (-1 taille, +4 Dex, +11 naturelle, +4 chemise de mailles de maître), contact 13, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte :	+11/+23	+16/+31
Attaque :	cimeterre (+19 corps à corps, 1d8+8/15-20); ou sableur (cf. description)	cimeterre (+27 corps à corps, 1d8+13/15-20); ou sableur (cf. description)
Attaque à outrance :	cimeterre (+19/+14/+9 corps à corps, 1d8+8/15-20); ou sableur (cf. description)	cimeterre (+27/+22/+17/+12 corps à corps, 1d8+13/15-20); ou sableur (cf. description)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques, sableur	pouvoirs magiques, sableur
Particularités :	immunité contre le feu, mirage chatoyant, vision nocturne, vulnérabilité au froid	immunité contre le feu, mirage chatoyant, vision nocturne, vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +12, Vig +14, Vol +10	Réf +10, Vig +20, Vol +10
Caractéristiques :	For 27, Dex 21, Con 21, Int 10, Sag 16, Cha 12	For 32, Dex 18, Con 25, Int 10, Sag 19, Cha 14
Compétences :	Connaissances (nature) +11, Détection +12, Discrétion +1*, Perception auditive +12, Survie +12* (+14 dans les environnements naturels de la surface)	Connaissances (nature) +11, Détection +12, Discrétion -1*, Escalade +29, Perception auditive +12, Survie +10* (+12 dans les environnements naturels de la surface)
Dons :	Arme de prédilection (cimeterre), Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science du critique (cimeterre), Volonté de fer	Arme de prédilection (cimeterre), Attaque éclair, Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Science du critique (cimeterre), Science de la destruction, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (cimeterre), Vigilance
Environnement :	déserts chauds	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire, groupe (2-5), troupe (6-9 plus 35 % de non-combattants) ou colonie (10-40 plus 1 monarque et 3-4 guerriers de niveau 3-5)	solitaire, groupe (2-5) ou colonie (3-4 plus 10-40 géants des sables et 1 monarque)
Facteur de puissance :	10	15
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+4	+4

## PERSONNAGES GÉANTS DES SABLES

Logiques et loyaux, les géants des sables disposent d'une société complexe digne d'une culture humanoïde avancée.

Les personnages géants des sables ont les traits raciaux suivants :

- +16 en Force, +10 en Dextérité, +10 en Constitution, +6 en Sagesse, +2 en Charisme.
- Taille G. Malus de -1 à la CA, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les géants des sables sont en mesure de soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un géant des sables est de 12 mètres, mais il possède également une vitesse de déplacement en creusement de 3 mètres.
- Vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Le géant des sables commence avec quinze niveaux de géant, ce qui lui confère 15d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +11 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +5, Vig +9 et Vol +5.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un géant des sables lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $18 \times (2 + \text{modificateur d'Intelligence, 1 minimum})$ . Ses compétences de classe sont Connaissances (nature), Détection, Discrétion, Perception auditive et Survie. Le géant des sables bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion et Survie effectués dans le désert.

- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un géant des sables lui confèrent six dons.
- Arme familière. Le géant des sables considère le sableur (cf. ci-dessus) comme une arme de guerre et non comme une arme exotique.
- Bonus d'armure naturelle de +11.
- Attaques spéciales (cf. ci-dessus). Pouvoirs magiques, sableur.
- Particularités (cf. ci-dessus). Immunité contre le feu, mirage chatoyant, vulnérabilité au froid.
- Langues. D'office : commun et géant. Supplémentaires : draconien, elfe, goblin et orque.
- Classe de prédilection. Guerrier.
- Ajustement de niveau. +4.

## LES GÉANTS DES SABLES D'ÉBERRON

Des géants des sables vivent dans le vaste désert du Xendrik. Bien que leurs clans mènent généralement une vie nomade, certains se sont tournés vers une vie sédentaire au sein de tours et de rochers sculptés par les sables qui jaillissent du désert.

## LES GÉANTS DES SABLES DE FAERÛN

Des géants des sables arpentaient jadis le sud de Faerûn, jusqu'au désert Calim, à l'ouest, et jusqu'à Raurin et aux plaines de la Poussière pourpre, à l'est. Les plus grandes communautés de géants des sables apparaissent à Raurin, près de la Ceinture du Géant. Périodiquement, il leur faut se défendre contre les incursions de géants de l'effroi et de leurs sbires gobelinoïdes.



# GÉRIVIA RH

## Géant de taille TG

Dés de vie : 26d8+208 (325 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

Classe d'armure : 37 (-2 taille, +1 Dex, +28 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 36

Attaque de base/lutte : +19/+38

Attaque : coup (+29 corps à corps, 3d6+11) ; ou nodule explosif (+18 distance, cf. description) ; ou rocher (+18 distance, 2d8+16)

Attaque à outrance : 8 coups (+29 corps à corps, 3d6+11) et morsure (+23 corps à corps, 2d6+5) ; ou nodule explosif (+18 distance, cf. description) ; ou rocher (+18 distance, 2d8+16)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : batteur, jet de rochers, nodules explosifs, pouvoirs magiques

Particularités : bondissement, immunités, réception de rochers, réduction des dégâts (10/adamantium et magie), régénération (8), résistance à la magie (28), sprint, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +23, Vol +13

Caractéristiques : For 33, Dex 12, Con 26, Int 11, Sag 17, Cha 18

Compétences : Acrobaties +13, Détection +11, Escalade +19, Évasion +9, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +11, Saut +45

Dons : Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Attaches réflexes, Coup fabuleux, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade<sup>S</sup>, Science de la destruction<sup>S</sup>, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (6-9 plus 20 % de non-combattants)

Facteur de puissance : 19

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 27-40 DV (taille TG), 41-78 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

*Cette énorme créature pourvue de six membres mesure 9 mètres de haut. Son cuir grisâtre est recouvert d'épaisses plaques hérissées de pointes qui ressemblent à de gros chausse-trappes. Sa tête est vissée entre deux épaules massives et chacun de ses quatre bras est équipé de deux coudes, ce qui lui donne une allure fluide et ondulante.*

Les gériviarhs sont des nomades géants qui haïssent et anéantissent tous ceux qui empiètent sur leurs terres désolées. Ils s'installent dans les environnements hostiles, généralement dans les montagnes accidentées et les marécages inhospitaliers. Où que soit fondé leur antre, ils cherchent généralement l'isolement, seuls ou sous forme de petites cellules familiales. Certains membres de cette race se mettent au service d'armées au sein desquelles ils servent d'armes de siège vivantes.

Ces géants à pointes font preuve d'une grande hostilité à l'égard des créatures qu'ils perçoivent comme des menaces, ce qui inclut à peu près tout ce qui bouge.

Ils se méfient tout particulièrement de celles qui cherchent à s'approprier des terres en y bâtissant des structures permanentes. En effet, les édifices répugnent ces monstres, qui les voient comme des affronts personnels.

Les gériviarhs sont tenaces et intransigeants. Dès lors que l'un d'eux entreprend une tâche ou décide d'accomplir quelque chose, seule la mort ou une incroyable volonté peut l'empêcher de parvenir à ses fins.

Cette curieuse attitude, combinée aux pouvoirs uniques du monstre, a conduit de nombreux savants à présumer que les gériviarhs sont des êtres artificiels créés il y a bien longtemps par des seigneurs de guerre pour servir d'engins de siège mobiles. Vu qu'ils remplissent ce rôle à merveille, ceux qui ont vu une telle créature à l'œuvre réfutent rarement cette hypothèse.

Les gériviarhs restent rarement au même endroit bien longtemps, notamment parce que leur paranoïa leur fait croire qu'on bâtit peut-être quelque chose sur leurs terres.

À l'instar de nombreux géants, les gériviarhs portent leurs biens dans un sac ou quelque autre contenant, du moins s'il est possible de les emporter. Ils enfilent ce qu'il faut de vêtements pour se prémunir du froid, qu'ils n'apprécient guère, certains portant même une armure et des armes, même si la plupart préfèrent leurs attaques naturelles.

Le gériviarh mesure entre 7,50 m et 9 m et pèse 12 tonnes



Gériviarh



environ. Les quelques poils qui lui couvrent le corps sont généralement noirs et sa peau se décline en diverses teintes de gris. Les gériviarhs parlent le géant.

## COMBAT

Le gériviarh attaque d'abord à distance, tentant d'affaiblir son adversaire en lui jetant des rochers ou des nodules explosifs avant de passer au corps à corps. Une fois rapproché, il use de Science de la destruction pour fracasser les armes de ses ennemis ou de Science de la bousculade pour les jeter par-dessus une falaise ou au sein de marécages meurtriers.

**Batteur (Ext).** Le gériviarh est particulièrement féroce et aime s'en prendre aux objets laissés sans surveillance. Quand il attaque un tel objet, il ignore la moitié de la solidité de celui-ci. Ce pouvoir ne fonctionne pas quand il effectue une tentative de destruction.

**Jet de rochers (Ext).** Un gériviarh peut jeter des rochers de 30 à 40 kilos (considérés comme des objets de taille M pour lui) jusqu'à 48 mètres. Il peut ainsi jeter jusqu'à deux rochers par round, mobilisant alors deux de ses quatre bras pour les ramasser ou les sortir de son sac, et les deux autres pour les lancer.

**Nodules explosifs (Ext).** Le corps du gériviarh est recouvert de nodules sphériques et épineux de 30 à 60 centimètres de diamètre. Chacun de ces nodules est rempli de fragments des plaques de métal qui recouvrent le corps du monstre, mais également d'un liquide explosif volatile que sécrète sa peau. Le gériviarh peut détacher deux de ces nodules par round (jusqu'à ce qu'il n'en ait plus) et les jeter sur un adversaire au prix d'une action simple.

Chaque nodule est une arme à impact qui inflige 5d6 points de dégâts perforants et 5d6 points de dégâts de feu dans une étendue de 3 mètres de rayon (Réflexes, DD 31, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

En temps normal, le gériviarh porte douze nodules. Une fois détaché, chacun repousse en 3d6 minutes. Plusieurs peuvent repousser en même temps. Cependant, si la régénération du monstre est annulée, il leur faut 2 ou 3 jours pour se reconstituer.

**Pouvoirs magiques.** *Inversion de la gravité et télékinésie* (DD 19), 3 fois/jour ; *cri* (DD 18), *façonnage de la pierre et invisibilité*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Bondissement (Ext).** Le gériviarh peut toujours faire 10 aux tests de Saut. De plus, s'il saute depuis une certaine hauteur, il a droit à un test de saut (DD 15). En cas de succès, il annule les dégâts des 18 premiers mètres de chute et non des 3 premiers.

**Immunités.** Les gériviarhs sont immunisés contre les maladies, les sorts et pouvoirs mentaux, le poison, le feu et le son.

**Réception de rochers (Ext).** Une fois par round, au prix d'une action libre, le gériviarh a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher (ou tout autre projectile de forme similaire) qui aurait dû le frapper. Le DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M et 25 s'il est de taille G (si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le gériviarh doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

**Régénération (Ext).** Les attaques d'acide et de froid infligent des dégâts normaux au gériviarh. Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accrole à la blessure, il se fixe instantanément.

**Sprint (Ext).** Le gériviarh peut se mettre à courir sur ses six pattes. S'il entreprend une action de course, il peut multiplier sa vitesse de déplacement normale par six.

## LA SOCIÉTÉ DES GÉRIVIARHS

Nombre de gériviarhs mènent une existence solitaire, se cachant en des régions isolées, patrouillant leur territoire et repoussant les « envahisseurs ». D'autres constituent de petites cellules familiales qui errent en groupe. Ceux qui ne sont pas capables de tenir le rythme du groupe, que ce soit en raison d'une infirmité, d'une blessure ou de leur âge (plus rare dans le cas d'un gériviarh), sont tout simplement abandonnés. Au combat cependant, les gériviarhs qui se sont engagés envers la cellule familiale se consacrent pleinement à elle et combattent jusqu'à la mort pour défendre un membre du groupe.

La rage pathologique que leur inspirent les constructions les pousse à des excès de violence contre les créatures qui en élèvent sur leur territoire.

Les gériviarhs rejoignent parfois (volontairement ou non) des divisions militaires qui ont besoin d'experts en matière de siège. Certains de ces géants apprécient même leur travail puisqu'il leur donne l'occasion de détruire les édifices qu'ils haïssent tant. Cependant, ces monstres ont besoin d'un commandant ferme et intransigeant. Quand sonne le moment de la retraite, ce type de leader a souvent bien du mal à se faire entendre du monstre.

Contrairement à beaucoup de géants, les gériviarhs s'entourent rarement d'esclaves.

## TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Le gériviarh entame généralement les hostilités invisible pour prendre ses adversaires au dépourvu. Il préfère combattre à distance aussi longtemps que possible, affaiblissant ses ennemis à l'aide d'attaques à distance et les retardant au moyen de pouvoirs magiques malgré son efficacité redoutable au corps à corps.

*Avant le combat.* Invisibilité.

**Round 1.** Jette des rochers et des nodules explosifs aux adversaires capables de recourir à des attaques à distance, comme les lanceurs de sorts et les archers.

**Round 2.** Poursuit le bombardement à distance, use de saut et de sprint pour rester à l'écart si nécessaire. S'il doit engager le corps à corps, tente de détruire les armes de ses adversaires ou de bousculer ses ennemis.

**Round 3.** *Télékinésie* ou *inversion de la gravité* sur un adversaire situé au corps à corps pour se remettre à distance ou poursuit le bombardement à distance.

**Round 4.** Répétition du round 3 si nécessaire.

## LES GÉRIVIARHS D'ÉBERRON

Les vieux empires gobelinoïdes du Khorvaire utilisaient des gériviarhs en guise d'engins de siège vivants et il en reste quelques-uns au Dargûn, qui défendent Rhukâl Drâl et d'autres communautés gobelinoïdes de grande taille. Les gériviarhs « libres » parcourent également les vallées reculées des bastions de Mror et des principautés de Lhazâr, s'en prenant à tous ceux qui croisent leur chemin.

## LES GÉRIVIARHS DE FAERÛN

Des gériviarhs ont élu domicile dans la région bornée par Guetmaerth (une chaîne de montagnes et de collines escarpées en forme de croissant situées au sud de Chessenta), la plaine des Cendres noires et le bois de Chondal. De petites cellules familiales de gériviarhs revendiquent d'ailleurs les plaines des Cendres noires ou ont migré au sud en se frayant un chemin à l'est d'Escarpe. Certains se sont même retrouvés au sud de la Grande Faille, où les indigènes contestent chaudement leurs prétentions territoriales.



## GLAISTIG

*Une jeune femme d'une beauté stupéfiante se tient devant vous. Elle a de l'eau jusqu'à la taille et se balance d'avant en arrière tout en chantant une mélodie enivrante.*

Belles et enchantresses, les glaistigs sont des fées qui se cachent près de mares, de lacs et de cours d'eau. Elles ont soif du sang des mortels et séduisent leurs victimes pour qu'elles s'approchent de leur antre. On les prend souvent pour des vampires car elles sucent le sang de leurs proies, mais il ne s'agit pas de morts-vivants.

Les glaistigs sont de très belles femmes, humaines ou demi-elfes, mais en lieu de jambes, elles ont des pattes de chèvre couvertes d'une longue fourrure blanche. La plupart ont les cheveux blanc neige et des yeux miroitant comme l'eau. Quand elles sourient, elles tentent de dissimuler leurs dents, qui sont aussi pointues que des crocs de bête sauvage, ne les révélant qu'au moment de frapper. Les glaistigs portent de longues robes de qualité qui traînent au sol, ce qui leur permet de cacher leurs pattes. En effet, elles détestent les montrer et ne les révèlent que pour trépigner de colère. Quand quelqu'un remarque ces pattes de chèvre, le monstre s'emporte et passe à l'attaque.

Malgré leur soif de sang obsessionnelle, les glaistigs sont imprévisibles et lunatiques. Si elles ont eu l'occasion de se nourrir lors du mois passé, elles peuvent aussi bien venir en aide à quelqu'un que l'assaillir. Certaines personnes se sont déjà fait attaquer alors qu'elles pensaient entretenir des relations courtoises avec un tel monstre. Les glaistigs aiment également danser, si bien qu'elles se livrent parfois à cet art pendant des heures en compagnie de leurs victimes avant de les attaquer.

Les glaistigs sont des créatures solitaires et elles n'aiment même pas vraiment les autres fées. Si elles ne tirent rien du sang des créatures sylvestres, il leur arrive de s'en prendre aux fées qui pénètrent sur leur territoire. Elles n'apprécient pas du tout les dryades, peut-être parce qu'elles ont une nature semblable à la leur, et il est extrêmement rare de trouver ces deux types de créatures sur un même territoire. Une glaistig moyenne mesure 1,55 mètre et pèse 45 kilos environ.

Les glaistigs parlent le commun, l'elfe et le sylvestre.

## COMBAT

La glaistig use de son chant enjôlant pour attirer des victimes précises près de l'eau. Si plusieurs individus s'approchent de son repaire, elle reste tapie sous la surface de l'onde jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une ou deux proies dans les parages. Le monstre entretient un lien mystique avec son antre et ne peut s'en éloigner de plus de 300 mètres.

Dès lors qu'une victime se trouve au corps à corps, la glaistig cesse de chanter et tente de l'agripper. En cas de succès, elle lui suce le sang aussi longtemps que possible. Si des renforts pointent le bout de leur nez, la glaistig tente d'user de suggestion, d'hypnose ou de nappe de brouillard pour faire diversion et disparaître sous la surface de l'eau.

**Absorption de sang (Ext).** La glaistig peut sucer le sang d'une créature vivante en réussissant un test de lutte. Si elle parvient à immobiliser son adversaire, elle lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une absorption permanente de 1d4 points de Constitution à chaque round où elle remporte un test de lutte.

**Chant enjôlant (Sur).** La glaistig peut tenter de séduire une cible à l'aide de son chant. Elle chante, visant ainsi une créature située dans un rayon de 300 mètres du corps d'eau auquel elle est liée (cf. symbiose, ci-dessous). Il s'agit d'un effet de charme et de son. La cible doit être capable d'entendre le monstre, sans quoi le pouvoir ne fonctionne pas, et elle a droit à un jet de Volonté (DD 19) pour y résister. En cas de succès, elle ne peut plus être affectée par le chant enjôlant de cette glaistig pendant 24 heures.

En cas d'échec, le sujet est captivé et avance en direction du monstre en prenant le chemin le plus court possible.

Si cela le conduit en une zone dangereuse (comme des rapides ou un plan d'eau profond), le sujet a droit à un second jet de sauvegarde. En cas de succès, le charme est rompu et la cible ne peut plus être affectée par le chant enjôlant de cette glaistig pendant 24 heures.

Une glaistig en quête de compagnon sort généralement de l'eau et lance respiration aquatique sur le sujet qu'elle a préalablement enjôlé pour l'emmener sous les flots. Hormis se défendre, le sujet ne peut entreprendre aucune action. (Ainsi, un guerrier ne peut s'enfuir ou attaquer, mais il ne subit pas de malus défensifs.)

Une créature enjôlée située dans un rayon de 1,50 mètre de la glaistig doit réussir un jet de Volonté (DD 19) sous peine d'être charmée, comme si elle était victime de charme-monstre lancé au niveau 8. En cas de succès, elle ne peut plus être affectée par le chant enjôlant de cette glaistig pendant 24 heures. Le monstre n'a pas besoin de continuer de chanter pour que le sujet reste charmé.

La glaistig peut user de son chant enjôlant à l'air libre mais également sous l'eau. Le monstre s'enfonce généralement sous l'eau et oblige sa victime à y entrer. Si la malheureuse rate le second jet de sauvegarde qui lui est accordé, elle finit généralement par se noyer (cf. page 303 du Guide du Maître). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Pouvoirs magiques.** Hypnose (DD 15), lumières dansantes, nappe de brouillard et suggestion (DD 17), à volonté ; respiration aquatique, 1 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.



Glaistig



	<b>Glaistig</b> Fée de taille M	<b>Maîtresse glaistig,</b> ensorceleur de niveau 5 Fée de taille M
<b>Dés de vie :</b>	6d6+12 (33 pv)	6d6+18 plus 5d4+15 (66 pv)
<b>Initiative :</b>	+1	+3
<b>Vitesse de déplacement :</b>	9 m (6 cases), nage 15 m	9 m (6 cases), nage 15 m
<b>Classe d'armure :</b>	15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14	21 (+3 Dex, +4 naturelle, +2 bracelets d'armure +2, +2 anneau de protection +2), contact 15, pris au dépourvu 18
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+3/+4	+5/+5
<b>Attaque :</b>	morsure (+4 corps à corps, 1d6+1) ; ou dague (+4 corps à corps, 1d4+1/19-20)	dague venimeuse (+6 corps à corps, 1d4+1/19-20 plus poison) ; ou morsure (+5 corps à corps, 1d6)
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+4 corps à corps, 1d6+1) et dague (-1 corps à corps, 1d4/19-20)	dague venimeuse (+6 corps à corps, 1d4+1/19-20 plus poison) et morsure (+0 corps à corps, 1d6)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	absorption de sang, chant enjôlant, pouvoirs magiques	absorption de sang, chant enjôlant, pouvoirs magiques, sorts
<b>Particularités :</b>	réduction des dégâts (5/fer froid), résistance au feu (10) et au froid (10), respiration aquatique, symbiose, vision nocturne	réduction des dégâts (5/fer froid), résistance au feu (10) et au froid (10), respiration aquatique, symbiose, vision nocturne
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +6, Vig +4, Vol +9	Réf +9, Vig +6, Vol +14
<b>Caractéristiques :</b>	For 12, Dex 13, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 19	For 10, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 17, Cha 24
<b>Compétences :</b>	Bluff +14, Connaissances (nature) +5, Déguisement +12 (+14 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +8, Diplomatie +12, Discrétion +3, Évasion +7, Intimidation +12, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +18, Perception auditive +9, Psychologie +11	Bluff +17, Concentration +13, Connaissances (nature) +5, Déguisement +14 (+16 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +9, Diplomatie +15, Discrétion +6, Évasion +10, Intimidation +16, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Natation +17, Perception auditive +10, Psychologie +13
<b>Dons :</b>	Attaque spéciale renforcée (chant enjôlant), Vigilance, Volonté de fer	Attaque spéciale renforcée (chant enjôlant), École renforcée (Enchantement), Vigilance, Volonté de fer
<b>Environnement :</b>	forêts tempérées	forêts tempérées
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	6	8
<b>Trésor :</b>	normal	normal (plus dague venimeuse, bracelets d'armure +2 et anneau de protection +2)
<b>Alignement :</b>	toujours chaotique neutre	toujours chaotique neutre
<b>Évolution possible :</b>	par une classe de personnage	par une classe de personnage
<b>Ajustement de niveau :</b>	+4	+4

**Respiration aquatique (Ext).** La glaistig respire indifféremment de l'eau ou de l'air.

**Symbiose (Sur).** Chaque glaistig est mystiquement liée à une étendue ou à un cours d'eau, qu'il s'agisse d'une mare, d'un lac ou d'une rivière. Elle ne peut s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait malgré tout, elle doit retenir son souffle sous peine de suffoquer (cf. page 302 du *Guide du Maître*). Dès lors, elle ne peut respirer normalement que si elle s'immerge dans son corps d'eau.

**Compétences.** Les glaistigs bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Psychologie. Elles bénéficient également d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elles peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même si elles sont distraites ou en danger. Quand elles nagent en ligne droite, elles peuvent recourir à l'action de course.

## MAÎTRESSE GLAISTIG

Pourvues d'un penchant pour la magie et les enchantements de toutes sortes, de nombreuses glaistigs se tournent vers la classe d'ensorceleur et la magie de coercition. Elles utilisent alors leurs pouvoirs pour augmenter leurs chances d'attirer leurs proies dans l'eau.

La maîtresse glaistig présentée ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux et augmentations découlant de ses nouveaux dés de vie : For 8, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 15.

## Combat

Les DD de sauvegarde du chant enjôlant (DD 22) et des pouvoirs magiques (*hypnose* DD 18, *suggestion* DD 20) de cette ensorceleuse glaistig ont été ajustés en raison de sa valeur de Charisme élevée.

*Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/8/6).* 0 — *détection de la magie, fatigue* (+5 contact au corps à corps, DD 17), *hébètement\** (DD 18), *prestidigitation, résistance, son imaginaire* (DD 17) ; 1<sup>er</sup> — *armure de mage, charme-personne\** (DD 19), *déguisement, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> — *hébètement de monstre\** (DD 20), *idiotie* (+5 contact au corps à corps, DD 19).

## LES GLAISTIGS D'ÉBERRON

On trouve des glaistigs dans tout le Khorvaire. Elles hantent les rivières, les lacs et les cours d'eau forestiers des marches de l'ombre, du Droâm, de la Brélande, des bastions de Mror (plus particulièrement dans la région du lac Miroir) et du Valénar. Les combattants elfes du Valénar les chassent souvent pour le plaisir, rapportant leurs sabots en guise de trophées.



## GNOLL, FLIND

### Humanoïde (gnoll) de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+1 Dex, +2 naturelle, +3 cuir clouté, +2 écu en acier), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : barre flind (+5 corps à corps, 2d4+3/19-20)

Attaque à outrance : barre flind (+5 corps à corps, 2d4+3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5

Dons : Arme de prédilection (barre flind)

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe de chasseurs (1 plus 1-4 gnolls et 1-2 hyènes), troupe (1-10 plus 10-100 gnolls, 50 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 pour 20 adultes, 1 chef de niveau 4-6 [25 % de chances qu'il soit gnoll] et 5-8 hyènes) ou tribu (2-20 plus 20-200 gnolls, 50 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 [75 % de chances qu'il soit gnoll] pour 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4 ou 5 [50 % de chances qu'il soit gnoll], 1 chef de niveau 6-8 [25 % de chances qu'il soit gnoll] et 7-12 hyènes)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

*Cet humanoïde est légèrement plus grand et plus large d'épaules qu'un humain. Une courte fourrure sale, apparemment brune et rousse, recouvre sa tête d'hyène.*

Ces redoutables et impitoyables monstres sont des cousins des gnolls. D'ailleurs, ils sont souvent les chefs ou les chasseurs d'élite d'unités gnolls. Si ces derniers les admirent et les respectent, eux n'aiment pas spécialement leurs cousins.

Le flind ressemble à un gnoll, mais il est légèrement plus petit et plus large à la fois. Cependant, son front est moins incliné et ses oreilles sont plus arrondies. Il mesure 2,10 mètres environ et pèse entre 150 et 175 kilos.

Les flinds parlent le commun et le gnoll.

## COMBAT

Impitoyables, les flinds sont de bons tacticiens qui exploitent pleinement l'avantage que leur procurent la surprise, le terrain et leur supériorité numérique. Quand ils sont à la tête de groupes de chasseurs gnolls, ils n'ont aucun scrupule à sacrifier leurs cousins.

**Barre flind.** La barre flind est une paire de barres en fer reliées par une chaîne. Cette arme exotique à une main coûte 30 po, inflige 2d4 points de dégâts contondants, a une zone de critique possible de 19-20, inflige des dégâts doublés en cas de coup critique et pèse 1 kilo. Les flinds la considèrent comme une arme de guerre et non comme une arme exotique.

Le porteur d'une telle arme bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque opposés visant à désarmer un adversaire (ce qui inclut le jet visant à ne pas être désarmé en cas d'échec). S'il est formé au maniement de l'arme et qu'il obtient une possibilité de critique, le porteur a droit à une tentative de désarmement automatique contre son adversaire avant d'effectuer le jet visant à confirmer le coup critique (cette tentative de désarmement ne provoque pas d'attaque d'opportunité).

**Compétences.** Les flinds bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests relevant du Charisme qui visent à influencer les gnolls.

## PERSONNAGES FLINDS

Les chefs flinds ont généralement des niveaux de rôdeur ou de chevalier noir. Habituellement, les prêtres flinds vénèrent Érythnul, le dieu des carnages.

Les personnages flinds ont les traits raciaux suivants :

- +6 en Force, +2 en Dextérité, +4 en Constitution.
- Taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un flind est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- **Dés de vie raciaux.** Le flind commence avec deux niveaux d'humanoïde, ce qui lui confère 2d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +0, Vig +3 et Vol +0.
- **Compétences raciales.** Les niveaux d'humanoïde d'un flind lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 5 × (2 + modificateur d'Intelligence, 1 minimum). Ses compétences de classe sont Détection et Perception auditive. Les flinds bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests relevant du Charisme qui visent à influencer les gnolls.
- **Dons raciaux.** Les niveaux d'humanoïde d'un flind lui confèrent un don.
- **Arme familière.** Les flinds considèrent les barres flinds comme des armes de guerre et non comme des armes exotiques.
- **Bonus d'armure naturelle** de +2.
- **Langues.** D'office : commun et gnoll. Supplémentaires : draconien, elfe, goblin et orque.
- **Classe de prédilection.** Rôdeur.
- **Ajustement de niveau.** +2.



Flind



## GOBELIN, FORESTIN

*À l'exception de son visage cruel et sauvage, l'intégralité de ce petit primate est recouverte d'une fourrure noire et raide.*

Malgré sa petite taille, ce chasseur nocturne est redoutable. Bien qu'il puisse se tenir debout, le goblin forestin marche et court généralement à quatre pattes à la manière des primates, sans doute parce que ses bras sont plus longs que ses jambes. Sa bouche présente des dents très pointues, alors que ses mains et ses pieds sont pourvus de longues griffes incurvées, parfaites pour se livrer à l'escalade. Ce monstre passe le plus clair de son temps dans les arbres.

Les gobelins forestins pourchassent la plupart des créatures qui traversent leur territoire, avec pour règle d'ignorer celles qui sont plus grandes qu'un cheval. Quand ils sont victimes de la disette, les gobelins forestins mènent des raids soigneusement planifiés sur les communautés humaines frontalières, se livrant alors à des attaques de type guérilla.

Le goblin forestin mesure 90 centimètres et pèse 20 kilos environ.

Les gobelins forestins parlent une forme de goblin rudimentaire, mais ils sont analphabètes.

### COMBAT

Les gobelins forestins sont les rois de l'embuscade et adaptent leur tactique à la proie qu'ils traquent. Quand ils affrontent plusieurs adversaires à la fois, ils jettent leurs filets sur ceux qui leur semblent les plus faibles, emmenant leurs victimes enchevêtrées pour les dévorer au plus tôt avant de revenir chercher les autres.

Les gobelins forestins s'en prennent aux adversaires qui leur sont de toute évidence supérieurs avec la même sauvagerie, hurlant sans cesse de manière à paralyser de terreur les proies les plus faibles. Leur soif de curée prend généralement le dessus sur la sécurité de chacun. Ainsi, quand ils s'attaquent à des adversaires plus nombreux et plus forts, ils sont généralement balayés jusqu'au dernier, sauf si un druide forestin les accompagne et a la sagesse de leur ordonner un repli stratégique.

**Frénésie discordante (Ext).** Au corps à corps, les gobelins forestins sont pris d'une véritable frénésie qui les pousse à hurler sauvagement et à sauter en tout sens. Les créatures de moins de 2 DV situées dans un rayon de 9 mètres d'au moins trois gobelins forestins sont secouées pendant 1d4 rounds, sauf si elles réussissent un jet de Volonté (DD 9). Une créature qui résiste à l'effet ne peut plus être affectée par ce pouvoir pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet mental et de terreur. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Forme d'arbre (Sur).** Le goblin forestin peut se transformer en arbuste, en arbrisseau ou en grosse branche comme s'il bénéficiait du sort *forme d'arbre* lancé par un druide de niveau 12. Il utilise ce pouvoir à l'aube pour se camoufler et parce qu'il n'apprécie pas la lumière du jour.

Le goblin ne peut pas mettre un terme à l'effet, mais celui-ci prend automatiquement fin au crépuscule ou s'il subit des dégâts.

**Sensibilité à la lumière (Ext).** Les gobelins forestins sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.

**Compétences.** Les gobelins forestins bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Saut. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.

\* Le goblin forestin bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion dans les régions forestières. Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (tissage) pour concevoir des filets.

### BARBARE FORESTIN

Les meilleurs chasseurs forestins sont les barbares. Malgré leur taille modeste, ces créatures font de redoutables combattants, aussi coriaces que des nains ou des demi-orques.

#### Combat

Le DD de sauvegarde du pouvoir de frénésie discordante de ce barbare forestin est égal à 9.

**Rage de berserker (Ext).** Une fois par jour, ce barbare forestin peut entrer dans une rage sans nom qui dure 7 rounds. Tant que cette rage fait effet, son profil connaît les



Forestin



	Gobelin forestin, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (gobelin) de taille P	Gobelin forestin, barbare de niveau 1 Humanoïde (gobelin) de taille P
Dés de vie :	1d8 (4 pv)	1d12+2 (14 pv)
Initiative :	+2	+2
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), escalade 6 m	9 m en armure de peau (6 cases), escalade 4,50 m ; vitesse de base 12 m
Classe d'armure :	14 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12	17 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle, +3 armure de peau), contact 13, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte :	+1/+2	+1/-1
Attaque :	morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou filet de maître (+5 distance, cf. description)	grande hache (+5 corps à corps, 1d10+3/×3) ; ou filet de maître (+5 distance, cf. description)
Attaque à outrance :	morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou filet de maître (+5 distance, cf. description)	grande hache (+5 corps à corps, 1d10+3/×3) ; ou filet de maître (+5 distance, cf. description)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	frénésie discordante	frénésie discordante, rage de berserker
Particularités :	forme d'arbre, sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)	déplacement accéléré, forme d'arbre, sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +2, Vol +0	Réf +2, Vig +4, Vol +1
Caractéristiques :	For 12, Dex 15, Con 11, Int 6, Sag 10, Cha 9	For 15, Dex 15, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 8
Compétences :	Artisanat (tissage) +0*, Déplacement silencieux +2, Discrétion +6*, Escalade +9, Saut +5	Déplacement silencieux -1, Discrétion +1*, Escalade +8, Saut +2
Dons :	Science de la lutte	Arme de prédilection (grande hache)
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire (paria), famille (3-6), meute (6-16 plus 1 chef barbare de niveau 3) ou troupe (14-34 plus 3 chefs barbares de niveau 3 et un ancien druide de niveau 5)	solitaire ou groupe de guerre (1-3 plus 2-5 hommes d'armes de niveau 1)
Facteur de puissance :	1/2	1
Trésor :	pas de pièces, pas de biens précieux, objets normaux plus filet de maître	pas de pièces, pas de biens précieux, objets normaux plus filet de maître
Alignement :	généralement chaotique mauvais	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+1	+1

modifications suivantes : CA 15 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; pv +2 ; Att grande hache (+7 corps à corps, 1d10+6/×3) ou filet de maître (+4 distance, spécial) ; Out grande hache (+7 corps à corps, 1d10+6/×3) ou filet de maître (+4 distance, spécial) ; JS Vig +6, Vol +3 ; For 19, Con 18 ; Escalade +10, Saut +4. Au terme de cette rage, le barbare forestin est fatigué jusqu'à la fin de la rencontre.

## LA SOCIÉTÉ DES GOBELINS FORESTINS

Les gobelins forestins sont dépourvus de culture avancée et de langage écrit. Les seuls outils qu'ils créent couramment sont leurs filets, très prisés auprès des chasseurs en raison de leur qualité.

Les gobelins forestins sont des chasseurs nomades dépourvus de foyer. Ils parcourent cependant un territoire prédéfini, d'environ 10 ou 11 kilomètres carrés par membre du groupe. Ils chassent jusqu'à ce que les rayons du soleil traversent la voûte du feuillage, puis ils dorment sous forme d'arbres là où ils se trouvent.

Ils agissent avec un semblant d'esprit de meute et de coordination quand ils tendent une embuscade ou organisent un raid visant à mettre la main sur de la nourriture. Ceux que l'on rencontre seuls sont généralement des parias.

Au sein de leur société, le crédit politique est fondé sur la quantité de nourriture disponible. Le sexe du chef importe peu, cette place étant occupée par l'individu qui orchestre les embuscades et les raids les plus meurtriers et qui prend la tête de l'assaut. Le leader d'une meute de gobelins forestins est un barbare de niveau 3 au moins, alors que le leader d'une troupe est un ancien, un druide de niveau 5 au minimum.

## PERSONNAGES FORESTINS

Les personnages forestins ont les traits raciaux suivants :

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence.
- Taille P. Bonus de +1 à la CA, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les gobelins forestins sont en mesure de soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un gobelin forestin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Compétences raciales. Bonus racial de +2 aux tests de Saut. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés. Le gobelin forestin bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion dans les régions forestières. Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (tissage) pour concevoir des filets.
- Arme familière. Les gobelins forestins considèrent les filets comme des armes de guerre et non comme des armes exotiques.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Attaques spéciales (cf. ci-dessus). Frénésie discordante.
- Particularités (cf. ci-dessus). Forme d'arbre, sensibilité à la lumière.
- Langues. D'office : gobelin. Supplémentaires : commun, elfe, géant et orque.
- Classe de prédilection. Barbare.
- Ajustement de niveau. +1.



## GOLEM

Les golems sont de puissants automates créés par magie. Leur fabrication exige l'utilisation de sorts puissants et la maîtrise des forces élémentaires.

**Immunité contre la magie (Ext).** Les golems sont immunisés contre tous les effets magiques et surnaturels autorisant un test de résistance à la magie, exception faite de ceux qui sont mentionnés dans la description de chacun.

### GOLEM ALCHIMIQUE

**Créature artificielle de taille G**

**Dés de vie :** 22d10+30 (151 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases) (ne peut pas courir)

**Classe d'armure :** 26 (-1 taille, +1 Dex, +16 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte :** +16/+26

**Attaque :** coup (+21 corps à corps, 2d8+6 plus 2d6 acide)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+21 corps à corps, 2d8+6 plus 2d6 acide)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** contact acide, folie dévastatrice, souffle

**Particularités :** guérison alchimique, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium et 20/perforant ou tranchant), rupture, traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +7, Vol +7

**Caractéristiques :** For 23, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 23-33 DV (taille G), 34-44 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Un humanoïde de grande taille aux traits enflés et mal formés avance lentement vers vous. Des fluides semblent évoluer sous la surface de sa peau.*

Le corps d'un golem alchimique est composé d'une épaisse membrane transparente de forme humanoïde, son visage

### LES GOLEMS PLANAIRES

Les golems planaires, comme le golem ténébreux et le golem prismatique, sont des créatures artificielles spéciales conçues à partir de la matière d'un plan extérieur. Leur fabrication est une tâche complexe que peuvent entreprendre ceux qui sont capables de dompter l'essence des plans.

Un golem planaire ne peut être construit que dans le plan à partir duquel il est conçu. Un esprit de la matière planaire est piégé à la volonté du créateur au moyen d'un objet magique puissant. Il est extrêmement difficile de façonner la matière, si bien que l'objet est toujours détruit dans l'opération.

Chacun sait qu'il est très compliqué de contrôler un golem planaire car les plans ont leurs caractéristiques qui dépassent celles des artisans de telles créatures. Le monstre adopte toujours certains traits de son plan d'origine. Le créateur du golem, et tous ceux qui sont censés pourvoir en prendre le contrôle, doivent être de l'alignement correspondant à celui du plan exploité. Si l'alignement du maître change, il perd le contrôle du monstre jusqu'à le recouvrer.

Les golems planaires ont le sous-type extraplanaire, sauf quand ils se trouvent dans leur plan d'origine. Pour le reste, ils se conforment aux règles régissant les golems (cf. page 139 du *Manuel des Monstres*).

### CRÉATION DE NOUVEAUX GOLEMS PLANAIRES

Deux types de golems planaires sont présentés dans ce manuel : le golem ténébreux (des Landes Grises d'Hadès) et le golem prismatique (des Champs Bénis de l'Élysée). On peut cependant en créer de nouveaux à partir de matière d'autres plans. Voici quelques exemples :

**Amorphion** (Chaos Tourbillonnant des Limbes). Constitué de roche, d'eau, de feu, d'air et de couleurs bouillonnantes, l'amorphion dégage une aura permanente de Chaos qui affecte les sorts et pouvoirs magiques de la zone comme s'ils étaient victimes de la caractéristique planaire de magie sauvage (cf. page 150 du *Guide du Maître* pour plus de détails).

**Gloire-bastille** (Domaines Héroïques d'Ysgard). Ce golem est conçu à partir des os, des armures et des armes d'une dizaine de barbares défunts rassemblés de manière à fabriquer une créature au pas traînant qui combat sans relâche.

**Golem aliénant** (Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium). Ce golem hideux se nourrit de santé mentale et ressemble à un ver de 4,50 mètres de long rempli de sang noir. Sa morsure transforme ses victimes en fous hurlants.

**Golem boisecourroux** (Étendues Sauvages des Terres des Bêtes). Une masse ondulante de feuilles, de brindilles pointues et d'épines inflige des dégâts perforants en plus de piétiner ses adversaires.

**Golem de cendres** (Morne Éternité de la Géhenne). Constitué de cendres pyroclastiques de la Géhenne, ce golem ressemble à un squelette cendré de géant entouré d'un nuage de cendres brûlantes et aveuglantes.

**Golem de chaînes** (Profondeurs Tartaréennes de Carcères). Ce golem ressemble à une masse de chaînes, de fers et de menottes. Il enlace et enchaîne ses adversaires.

**Golem mécanique** (Nirvana des Rouages de Méchanus). Créature mécanique, ce golem de précision grince implacablement en avançant vers ses adversaires. Il peut agripper et presser ses ennemis contre les rouages qui l'animent pour les réduire en bouillie.

**Martelcourage** (Sept Monts Ascendants de Céleste). Ce golem ressemble à un nain ailé constitué d'albâtre blanc et parcouru de filigranes de mithral. Il peut châtier le Mal et le marteau en mithral qu'il porte est considéré comme une arme loyale et miséricordieuse (entre ses mains de pierre uniquement).

**Perfecteur** (Royaumes Pacifiques d'Arcadie). Ce golem est composé d'or et d'argent polis. Il a la forme parfaite d'un archon, d'un formien ou de quelque autre être loyal. Son regard lumineux brûle les créatures maléfiques et il soigne maladies et malédictions d'un simple contact.

**Sentinelle de Mithardir** (Clairières Olympiennes d'Arborée). Le corps de ce golem ressemble à un elfe constitué de poussière de craie blanche du désert sans fin de Mithardir, la troisième strate d'Arborée. Des crépitements le parcourent quand il se déplace. Au combat, il est capable de canaliser cette électricité dans ses poings cendrés et de jeter des éclairs.



évoquant habituellement les traits de son créateur. Au sein de la membrane tourbillonnent des fluides alchimiques gras et toxiques, qui se mêlent et se séparent sans réelle cohérence, mais qui donnent bel et bien vie à la créature. Le golem alchimique ne porte pas de vêtements et ne possède rien. Malgré la membrane étanche, il dégage une légère odeur âcre.

Ce monstre mesure 2,70 mètres et pèse 2 tonnes.

Les golems alchimiques sont incapables de parler.

## Combat

Le golem alchimique peut se montrer particulièrement dangereux car le simple fait de le blesser libère des substances chimiques délétères qui brûlent la peau et les poumons. Les combattants avisés prennent donc soin de les combattre à distance.

**Contact acide (Ext).** La surface du golem alchimique luit en raison de l'acide qui la recouvre. Le simple contact de cette créature artificielle inflige 2d6 points de dégâts d'acide. Toute créature qui le touche (via une attaque de lutte ou un sort de contact, par exemple) subit également ces dégâts.

**Folie dévastatrice (Ext).** La mixture nocive qui donne vie au golem alchimique le rend également très instable. En situation de combat, il y a 1 % de chances par round (cumulatifs) que l'esprit élémentaire animant le golem devienne fou furieux. Dans ce cas, le golem se met à tout détruire autour de lui, attaquant la créature vivante la plus proche ou pulvérisant les objets voisins s'il n'y a aucune créature à proximité. Une fois qu'il a tout dévasté, il s'en va ravager plus loin. Une fois le golem ainsi rendu fou, il n'y a aucun moyen connu d'en reprendre le contrôle.

**Souffle (Sur).** Cône de 4,50 mètres de long, 1 fois tous les 1d4+1 rounds, 5d6 points de dégâts d'acide, Réflexes (DD 21), 1/2 dégâts. Toutes les créatures situées dans le cône toxique doivent également réussir un jet de Vigueur (DD 21) pour ne pas respirer les vapeurs empoisonnées et subir un affaiblissement temporaire de 2 points de Constitution. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

**Guérison alchimique (Ext).** Le golem alchimique ne guérit pas normalement. Pour récupérer tous ses points de vie, il lui faut engloutir un gros tonneau d'une substance alchimique spéciale d'une valeur de 500 po. Il engloutit le liquide en 2 rounds. Cela explique que les créateurs de golems alchimiques laissent toujours une cuve de cette substance près de leur monstre au cas où il serait blessé.

**Immunité contre la magie (Ext).** Le golem alchimique est immunisé contre les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels qui autorisent un test de résistance à la magie. Cependant, certains sorts et effets l'affectent différemment :

Un sort de *neutralisation du poison* le ralentit (comme le sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde.

Un sort d'*empoisonnement* lui rend tous les points de vie qu'il a perdus.

**Rupture (Ext).** Si le golem alchimique prend un coup lui infligeant au moins 10 points de dégâts, sa membrane est percée. Cela a pour conséquence de libérer des substances chimiques remplissant une case de 1,50 mètre dans la direction d'où est venue l'attaque, l'effet étant similaire au souffle décrit ci-dessus. La membrane se referme ensuite, réduisant l'écoulement à un simple filet.

Quand les points de vie d'un golem alchimique tombent à 0, la membrane se disloque et libère tout le mélange chimique restant. La substance délétère remplit alors un espace de 4,50 mètres de rayon, l'effet étant similaire au souffle décrit ci-dessus.

## Création

Le corps de ce golem est constitué d'un ensemble de liquides alchimiques nocifs dont on remplit une épaisse membrane de forme humanoïde.

Le coût du golem inclut 2 000 po pour la création du corps. La fabrication du corps est une tâche complexe qui requiert un test d'Artisanat (alchimie) (DD 20).

NLS 14 ; Création de créature artificielle (cf. page 206), empoisonnement, métamorphose universelle, quête, souhait limité, le créateur doit être de niveau 14 au moins ; Prix 70 000 po ; Coût 36 000 po + 2 720 PX.



Golem alchimique

## LES GOLEMS ALCHIMIQUES D'ÉBERRON

Tzandro Kavalant, l'un des doyens de la Tour d'Alchimie d'Arcanix, enseigne à ses élèves les secrets de création du golem alchimique, secrets qu'il aurait lui-même appris auprès de sorcières cannibales des monts Byeshk. La plupart des alchimistes de talent du Khorvaire possèdent sur l'une de leurs étagères poussiéreuses un exemplaire de *L'Alchimie selon Kavalant* (ouvrage épais au contenu anarchique), si ce n'est carrément un golem alchimique qui protège leurs précieuses marchandises.

## LES GOLEMS ALCHIMIQUES DE FAERÛN

Les golems alchimiques sont répandus dans tout Faerûn. On les trouve généralement dans les ateliers de magiciens et dans les donjons humides. Certains disposent d'un souffle modifié qui inflige un autre type d'affaiblissement temporaire de caractéristique au lieu (ou en plus) de celui de Constitution. Les Magiciens Rouges de Thay en ont créé des variantes crachant des feux grégeois ou des substances d'enchevêtrement (semblables à celles qu'on trouve dans une sacoche immobilisante) au lieu d'acide.



## GOLEM DE BOUE

**Créature artificielle de taille G**

**Dés de vie :** 15d10+30 (112 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases) (ne peut pas courir), nage 6 m

**Classe d'armure :** 21 (-1 taille, -1 Dex, +13 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +11/+22

**Attaque :** coup (+17 corps à corps, 2d10+7)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+17 corps à corps, 2d10+7)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** enveloppement, souffle

**Particularités :** immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium et contondant), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +5, Vol +5

**Caractéristiques :** For 24, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

**Compétences :** Discrétion -5\*, Natation +15

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 16-22 DV (taille G), 23-30 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette masse de boue de forme humanoïde est deux fois plus grande qu'un humain.*

Ces golems sont de grandes créatures anthropomorphiques intégralement composées de boue glissante. Il s'agit de monstres voûtés aux formes grossières et aux membres puissants. Leur visage est tout aussi grossier, pourvu d'une bouche et de deux orbites oculaires qui ne sont rien de plus que des trous dans lesquels brillent deux sphères rougeâtres.

Le golem de boue mesure 3 mètres et pèse 300 kilos.

Les golems de boue ne parlent pas et se contentent de pousser des grognements.

### Combat

Le golem de boue est particulièrement efficace au bord d'un cours d'eau, d'un lac ou d'un étang où il peut s'enterrer. Dès qu'un adversaire s'approche, il surgit et tente de l'engloutir.

**Enveloppement (Ext).** Un golem de boue peut tenter de se refermer sur un adversaire de taille M ou inférieure au prix d'une action simple. Le monstre effectue un test de lutte qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il le remporte, il agrippe la cible et lui porte un coup avec un bonus de +4 au jet d'attaque.

Une fois que le golem de boue s'est refermé sur une créature, toute attaque qui le touche voit ses dégâts divisés en deux : une moitié affecte le monstre et l'autre sa proie.

Une fois enveloppé, le sujet ne peut rien faire, à part tenter de se libérer au prix d'un test de lutte opposé. Un golem de boue peut envelopper 1 créature de taille M, 2 de taille P, 8 de taille TP, 32 de taille Min ou 128 de taille I.

Enfin, le sujet est incapable de respirer et a une chance de s'asphyxier (cf. page 302 du *Guide du Maître*).

**Souffle (Sur).** Jet de boue glissante ; cône de 4,50 mètres de long, 1 fois tous les 1d3 rounds. Cette attaque n'inflige pas de dégâts, mais les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Réflexes (DD 17) sous peine d'être aveuglées

pendant 1d3 rounds. De plus, le souffle génère un résidu de boue glissante équivalant au sort *graisse* (Réflexes, DD 17). La boue reste glissante pendant 1 heure avant de sécher. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

**Immunité contre la magie (Ext).** Le golem de boue est immunisé contre les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels qui autorisent un test de résistance à la magie. Cependant, certains sorts et effets l'affectent différemment :

Un sort de *transmutation de la boue en pierre* le ralentit (comme le sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde.

Un sort de *transmutation de la pierre en boue* lui rend tous les points de vie qu'il a perdus.

Un sort de *transmutation de la chair en pierre* ne modifie pas sa structure mais annule sa réduction des dégâts pendant 1 round.

**Compétences.** Le golem de boue bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

\* Le golem de boue bénéficie d'un bonus de circonstances de +15 aux tests de Discrétion quand il s'immerge dans la boue.

### Création

Le corps de ce golem est constitué d'une boue spéciale que l'on trouve dans les régions chargées d'énergie magique ou que l'on crée par le biais de procédés magiques.

Le coût du golem inclut 1 000 po pour la création du corps. La fabrication du corps est une tâche complexe qui requiert un test d'Artisanat (poterie) (DD 15) ou d'Artisanat (sculpture) (DD 15).

NLS 14 ; Création de créature artificielle (cf. page 206), *métamorphose universelle*, *quête*, *souhait limité*, *transmutation de la pierre en boue*, le créateur doit être de niveau 14 au moins ; Prix 65 000 po ; Coût 33 000 po + 2 560 PX.



Golem de boue



## GOLEM DE CORDES

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 18d10+30 (129 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases) (ne peut pas courir)

Classe d'armure : 27 (-1 taille, +2 Dex, +16 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +13/+25

Attaque : coup (+20 corps à corps, 2d8+8)

Attaque à outrance : 2 coups (+20 corps à corps, 2d8+8)

Espace occupé/allonge : 3 m/6 m

Attaques spéciales : constriction (2d8+12), étranglement, étreinte, tourbillon de cordes

Particularités : déroulement, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol +6

Caractéristiques : For 26, Dex 14, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 13

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19-27 DV (taille G), 28-36 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Les deux yeux luisants de cet humanoïde composé de cordes entremêlées regardent dans votre direction.



Golem de cordes

Comme leur nom l'indique, les golems de cordes sont constitués de nombreuses cordes entortillées et enroulées qui prennent la forme d'une silhouette humanoïde.

Ce monstre est deux fois plus grand qu'un humain. Son visage est une sorte d'esquisse, deux globes blancs d'énergie incandescente lui faisant office d'yeux.

Le golem de cordes ne parle pas, mais il prend note des ordres qu'on lui donne en agitant les matériaux qui le composent. Il mesure 3 mètres et pèse 300 kilos.

### Combat

Le golem de cordes est un combattant féroce qui tente de s'approcher de ses adversaires en déclenchant son tourbillon de cordes. Quand il protège un lieu ou un objet, il a pour habitude de se dérouler, se faisant ainsi passer pour une vieille corde inutilisée afin de surprendre les intrus.

**Constriction (Ext).** Le golem de cordes inflige automatiquement des dégâts de coup à son adversaire chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

**Étranglement (Ext).** Quand un golem de cordes agrippe un adversaire vivant, il a droit à une attaque d'étranglement au prix d'une action simple. Le monstre et son adversaire effectuent un test de lutte opposé (cet adversaire pouvant cependant jouer un test d'Évasion à la place). Si le résultat du jet du golem dépasse celui de son adversaire d'au moins 10 points, il lui coupe le souffle. En plus de subir des dégâts de constriction, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine d'être hébétée pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le golem de cordes doit réussir une attaque de coup. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Tourbillon de cordes (Ext).** Tous les 1d4 rounds, le monstre peut allonger un certain nombre de cordes et se mettre à tourner sur lui-même, portant une attaque de coup à toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres. Cependant, il n'a pas le droit d'utiliser son pouvoir d'étreinte conjointement avec cette aptitude.

**Déroutement (Ext).** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le golem de cordes peut se dérouler et se faire passer pour un simple tas de cordes enchevêtrées occupant une zone de 3 m × 3 m. Sous cette forme, il ne peut ni attaquer ni se déplacer, mais il bénéficie d'une guérison accélérée (10). Le monstre peut reconstituer sa forme humanoïde au prix d'une action complexe.

**Immunité contre la magie (Ext).** Le golem de cordes est immunisé contre les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels qui autorisent un test de résistance à la magie. Cependant, certains sorts et effets l'affectent différemment :

Un sort de *corde animée* le hâte (comme le sort *rapidité*) pendant 5 rounds.

Un sort de *corde enchantée* le paralyse pendant 1 round (pas de jet de sauvegarde).

### Création

Le corps de ce golem est constitué de cordes ayant subi un traitement magique, l'ensemble coûtant 1 250 po. La fabrication du corps est une tâche complexe qui requiert un test d'Artisanat (tissage) (DD 20). Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 au test d'Artisanat.

NLS 16 ; Création de créature artificielle (cf. page 206), *corde animée*, *métamorphose universelle*, *quête*, *souhait limité*, le créateur doit être de niveau 16 au moins ; Prix 144 000 po ; Coût 72 625 po + 5 710 PX.



## GOLEM OMBRACIER

Cet automate sombre de 2,10 mètres de haut a été conçu dans un métal noir et mat qui semble absorber la lumière. Une brume emplit les espaces de sa carcasse squelettique et ses deux longs bras sont pourvus de griffes métalliques acérées. Une tête effrayante, en forme de crâne, surmonte un large torse, mais la créature n'a pour ainsi dire pas de cou. Elle se déplace lentement mais silencieusement, flottant au-dessus du sol sans rien troubler sur son passage.

Conçus à partir de métal extrait et forgé dans le plan de l'Ombre, les golems ombraciers sont de puissants gardiens silencieux. Nécromanciens, lichs et vampires créent ces golems planaires pour défendre leur crypte des prêtres et des paladins qui n'ont généralement pas de mal à se débarrasser de sbires morts-vivants.

Cependant, on prend souvent ce monstre pour un mort-vivant en raison de son apparence austère et de sa capacité à se déplacer aussi silencieusement qu'une âme-en-peine. Contrairement à la plupart des créatures artificielles, le golem ombracier est des plus discrets et capable de se fondre dans l'ombre la plus modeste. Les créateurs de tels monstres en font des gardiens cachés qui œuvrent aux côtés de forces visibles, comme des golems de fer ou des zombies.

Le golem ombracier mesure 2,10 mètres et pèse près de 750 kilos, mais il semble flotter avec une telle facilité que tout porte à croire qu'il est léger comme l'air.

### Combat

Le golem ombracier est dénué d'intelligence et suit les ordres de son maître. Son créateur peut le commander s'il se trouve dans un rayon de 18 mètres et si le golem peut le voir et l'entendre. Si on ne lui donne pas d'instructions, le golem fait habituellement de son mieux pour accomplir les dernières qu'il a reçues, mais il se défend systématiquement en cas d'attaque. Si son créateur doit s'absenter, il peut lui laisser un programme simple définissant ses actions, comme par exemple : « Reste ici et attaque toutes les créatures que tu verras s'approcher. » À l'instar de toutes les créatures artificielles, il combat jusqu'à la mort, sauf si on lui ordonne de battre en retraite.

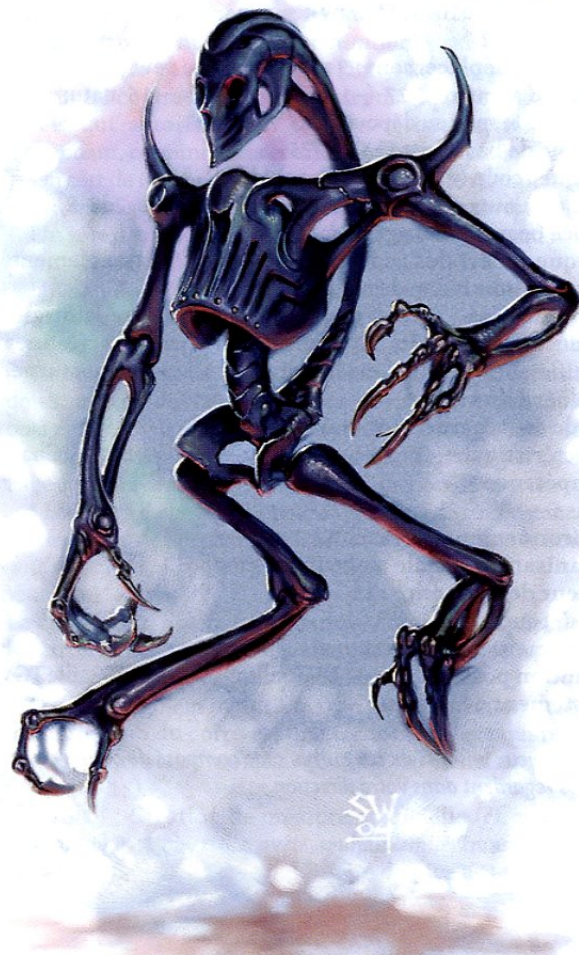
**Vague d'énergie négative (Sur).** Au prix d'une action libre, le golem ombracier peut générer un rayonnement d'énergie négative noir comme de l'encre tous les 1d4+1 rounds. Cette onde draine l'essence des créatures vivantes situées dans un rayon de 12 mètres du golem, leur infligeant 12d6 points de dégâts d'énergie négative. Un jet de Vigueur (DD 19) permet de réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. À l'inverse, les morts-vivants situés dans la zone récupèrent 12d6 points de vie et tout effet de renvoi dont ils sont victimes est brisé. Un sort de protection contre la mort ou tout autre effet similaire protège contre ce pouvoir.

**Fusion avec les ombres (Sur).** Sauf quand il est en plein jour, ce golem peut se fondre dans l'ombre, ce qui lui procure un camouflage. Contrairement à lumière du jour, l'éclairage artificiel et les sorts tels que lumière ou flamme éternelle ne contrent pas ce pouvoir.

**Immunité contre la magie (Ext).** Le golem ombracier est immunisé contre les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels qui autorisent un test de résistance à la magie. Cependant, certains sorts et effets l'affectent différemment :

Un effet magique accompagné du registre de la lumière (comme flamme éternelle) hâte le golem comme s'il était affecté par le sort rapidité pendant 2d4 rounds. Le golem en

Golem ombracier



bénéficie également s'il est la cible d'un effet d'énergie positive, comme une tentative de renvoi de prêtre. Cela arrive quand un prêtre prend un tel monstre pour un ténébreux bipède ou quelque autre mort-vivant, ou encore s'il se tient près de morts-vivants.

Si le golem est la cible ou se trouve dans la zone d'un sort accompagné du registre de l'obscurité ou de l'ombre, il recouvre 1 point de vie par niveau du sort.

**Compétences.** Le golem ombracier bénéficie d'un bonus racial de +16 aux tests de Déplacement silencieux et d'un bonus racial de +12 aux tests de Discrétion.

### Création

Le corps de ce golem doit être entièrement conçu dans le plan de l'Ombre au moyen de 750 kilos d'acier trempé et de fluides d'ombre rares. Les coûts de fabrication de cet acier s'élèvent à 10 000 po. Forger le corps requiert un test d'Artisanat (fabrication d'armures) (DD 30).

NLS 17 ; Création de créature artificielle (cf. page 206), absorption d'énergie, métamorphose universelle, quête, reflets d'ombre, souhait limité, le créateur doit être de niveau 17 au moins ; Prix 130 000 po ; Coût 70 000 po + 4 800 PX.

### Tactique round par round

Le golem ombracier est incapable de penser la moindre tactique, mais son maître n'est sans doute pas victime de cette



	Golem ombracrier Créature artificielle (extraplanaire) de taille M	Golem ombracrier suprême Créature artificielle (extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	18d10+20 (119 pv)	27d10+30 (178 pv)
Initiative :	+3	+2
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), vol 9 m (parfaite)	9 m (6 cases), vol 9 m (parfaite)
Classe d'armure :	33 (+3 Dex, +20 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 30	33 (-1 taille, +2 Dex, +22 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 31
Attaque de base/lutte :	+13/+20	+20/+36
Attaque :	coup (+20 corps à corps, 2d6+7)	coup (+31 corps à corps, 2d10+12)
Attaque à outrance :	2 coups (+20 corps à corps, 2d6+7)	2 coups (+31 corps à corps, 2d10+12)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	vague d'énergie négative	vague d'énergie négative
Particularités :	fusion avec les ombres, immunité contre la magie, réduction des dégâts(10/adamantium et magie), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	fusion avec les ombres, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/adamantium et magie), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +6, Vol +6	Réf +11, Vig +9, Vol +9
Caractéristiques :	For 24, Dex 16, Con —, Int —, Sag 11, Cha 7	For 34, Dex 14, Con —, Int —, Sag 11, Cha 7
Compétences :	Déplacement silencieux +19, Discrétion +15	Déplacement silencieux +18, Discrétion +10
Dons :	—	—
Environnement :	plan de l'Ombre	plan de l'Ombre
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (1 plus 2d4 ombres suprêmes)	solitaire ou groupe (1 plus 2d6 ombres suprêmes)
Facteur de puissance :	11	14
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	19–26 DV (taille M), 27–40 DV (taille G), 41–54 DV (taille TG)	28–40 DV (taille G), 41–54 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—

imperfection. Accompagné d'une poignée de morts-vivants, ce golem fait une parfaite sentinelle et use de sa vague d'énergie négative pour affaiblir ses adversaires tout en soignant ses alliés. Un créateur futé lui donnera pour instruction de retarder l'utilisation d'un tel pouvoir de quelques rounds, afin de tirer le meilleur parti de la guérison des morts-vivants. La tactique qui suit part du principe que le golem est accompagné de cinq ombres suprêmes.

**Avant le combat.** Un créateur dispose souvent son golem ombracrier au-dessus d'un *symbole de mort*. Quand le monstre passe à l'attaque, il dévoile ce *symbole*. La pièce dans laquelle se trouve le golem est toujours faiblement illuminée, si bien qu'il peut utiliser son pouvoir de fusion avec les ombres.

**Round 1.** Charge l'adversaire le plus proche et lui donne un coup. Les ombres encerclent les ennemis et attaquent les proies les plus faibles en prenant soin de rester dans un rayon de 12 mètres du golem.

**Round 2.** Donne deux coups à un adversaire. Les ombres absorbent la Force des ennemis les plus proches.

**Round 3.** Libère une vague d'énergie négative qui blesse les adversaires situés dans un rayon de 12 mètres et soigne les ombres blessées situées dans le périmètre. Enchaîne avec deux attaques de coup (ou charge un autre adversaire si la vague a tué celui auquel il s'attaquait). Soignées, les ombres poursuivent l'attaque.

**Round 4.** Continue de frapper des adversaires. Libère une nouvelle vague d'énergie négative tous les 1d4+1 rounds.

Si le maître du golem est présent, le combat se déroule différemment. Bien que les tactiques d'un magicien de haut niveau soient nombreuses et variées, il a tout intérêt à jeter des sorts d'ombre qui soignent sa création tout en nuisant à ses ennemis. Par exemple, il peut lancer *magie des ombres suprême* pour créer un sort d'*éclair multiple* illusoire visant l'adversaire le plus puissant, puis frappant les autres membres du groupe avant de le retourner contre le golem (pour le

soigner). Si le maître est une liche, un vampire ou quelque autre mort-vivant, il tentera de rester dans un rayon de 12 mètres du golem afin de bénéficier des propriétés curatives du pouvoir.

## GOLEM OMBRACIER SUPRÊME

Le golem ombracrier suprême mesure 3,30 mètres et pèse 2 tonnes.

### Combat

Un golem ombracrier suprême use des mêmes techniques et tactiques qu'un golem ombracrier ordinaire. Le DD de sauvegarde de sa vague d'énergie négative s'élève à 23.

## LES GOLEMS OMBRACIERS D'ÉBERRON

Jahakinir le Mage d'Ombre, une liche terrifiante, créa les quatre premiers golems ombracriers dans le plan de Mabar, la Nuit sans Fin, et les offrit à son apprentie vampire, Osilvune. Cette dernière fut ensuite chargée d'élever un royaume sur Éberron. Osilvune devint monarque, mais son ambition démesurée lui valut trop d'ennemis. Un jour, elle disparut de la face et des profondeurs du monde. Ses serviteurs prétendirent qu'elle dissimulait ses richesses dans un tombeau souterrain protégé par les golems ombracriers de Jahakinir, mais le sépulcre ne fut jamais trouvé. Nul ne sait si la liche créa d'autres golems ombracriers et si les secrets de leur création ont depuis été éventés.

## LES GOLEMS OMBRACIERS DE FAERÛN

L'empire humain d'Imaskar donna naissance aux premiers golems ombracriers conçus pour protéger les trésors des rois-mages maléfiques. Les souverains de différents royaumes ont parrainé des expéditions dans les ruines connues d'Imaskar pour exhumer les secrets de création des golems ombracriers, mais nul ne sait si ces missions ont porté leurs fruits.



## GOLEM PRISMATIQUE

Créature artificielle (Bien, extraplanaire, intangible) de taille G

Dés de vie : 20d10+30 (140 pv)

Initiative : +11

Vitesse de déplacement : vol 15 m (parfaite) (10 cases)

Classe d'armure : 36 (-1 taille, +11 Dex, +16 parade), contact 36, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +15/—

Attaque : contact intangible (+25 corps à corps, contact prismatique)

Attaque à outrance : 2 contacts intangibles (+25 corps à corps, contact prismatique)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : contact prismatique, corps prismatique

Particularités : code moral, immunité contre la magie, intangible, réduction des dégâts (10/Mal), traits des créatures artificielles, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +6, Vol +6

Caractéristiques : For —, Dex 33, Con —, Int —, Sag 11, Cha 11

Compétences : —

Dons : —

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 18

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 21–30 DV (taille G), 31–40 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

*Une sphère scintillante et multicolore de 3 mètres de diamètre plane silencieusement vers vous.*

Le golem prismatique est une créature artificielle de lumière pure issue de la luminescence du plan de l'Élysée. Les lanceurs de sorts célestes, qui cherchent sans cesse à atteindre la perfection, produisent des serviteurs en compactant la lumière jusqu'à n'en conserver que l'essence.

Le golem prismatique ne pèse rien et ne parle pas, mais il envoie une impulsion lumineuse quand il reçoit ses ordres.

## Combat

Quand on lui en donne l'ordre, le golem prismatique avance jusqu'à un adversaire et le frappe à l'aide de ses tentacules. Ce monstre est rapide et insaisissable, si bien qu'il n'hésite pas à s'éloigner de ceux qui sont en mesure de le blesser.

**Contact prismatique (Sur).** Le golem prismatique attaque à l'aide de tentacules lumineux qui partent de son corps. La couleur de chaque tentacule est déterminée aléatoirement car le monstre n'est pas suffisamment intelligent pour la choisir. L'effet de l'attaque de contact dépend de la couleur du tentacule (cf. table ci-dessous). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

d8	Couleur	Effet
1	Rouge	5d6 points de dégâts de feu
2	Orange	5d6 points de dégâts d'acide
3	Jaune	5d6 points de dégâts d'électricité
4	Vert	10d6 points de dégâts (comme le sort <i>désintégration</i> ; Vigueur, DD 20, 1/2)
5	Bleu	5d6 points de dégâts de froid
6	Indigo	<i>Aliénation mentale</i> (comme le sort ; Volonté, DD 20, annule)
7	Violet	5d6 points de dégâts de son
8	Blanc	5d6 points de dégâts de force

**Corps prismatique (Sur).** Le corps du golem prismatique est constitué de couleurs scintillantes. Les créatures ayant moins de 9 DV situées dans un rayon de 6 mètres d'un golem prismatique sont aveuglées pendant 2d4 rounds par les couleurs vives (pas de jet de sauvegarde). On considère que toute créature qui touche le golem est victime de son attaque de contact prismatique. Un golem prismatique est visible à des kilomètres à la ronde et offre une luminosité permanente semblable à celle du sort *lumière du jour*.

**Code moral.** Bien qu'il soit dénué d'intelligence, le golem prismatique est imprégné du code moral de son créateur. Il cesse d'œuvrer pour son compte s'il lui donne des instructions qui s'opposent à ce code moral, quel que soit l'alignement de son créateur.

**Immunité contre la magie (Ext).** Le golem prismatique est immunisé contre les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels qui autorisent un test de résistance à la magie. Cependant, certains sorts et effets l'affectent différemment :

Des rayons prismatiques lui restituent 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 3d8+15). Un simple contact avec un mur prismatique ou une sphère prismatique soigne le golem sur le même principe et met un terme à l'effet magique.

## Création

Constitué de gemmes exposées à la lueur glorieuse de l'Élysée, le corps du golem prismatique coûte 50 000 po. La fabrication de ce corps requiert un test d'Artisanat (sculpture) (DD 22) et un test de Connaissances (plans) (DD 22).

NLS 17 ; Création de créature artificielle (cf. page 206), contrat suprême, métamorphose universelle, souhait, sphère prismatique, le créateur doit être de niveau 17 au moins ; Prix 250 000 po ; Coût 150 000 po + 8 000 PX.

## LES GOLEMS PRISMATIQUES D'EBERRON

Sur Éberron, les golems prismatiques sont créés dans le plan de Syranie, le Ciel Azur, et on les qualifie souvent de golems syraniens.



Golem prismatique



## GOLEM TÉNÉBREUX

**Créature artificielle (extraplanaire, Mal) de taille G**

**Dés de vie :** 8d10+30 (74 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +6/+14

**Attaque :** griffes (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d6 Cha) ; ou chaîne cloutée (+9 corps à corps, 2d6+6 plus 1d6 Cha)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d6 Cha) ; ou chaîne cloutée (+9/+4 corps à corps, 2d6+6 plus 1d6 Cha)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m (chaîne cloutée jusqu'à 6 m)

**Attaques spéciales :** contact de chagrin, désespoir foudroyant

**Particularités :** immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/Bien), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +2

**Caractéristiques :** For 18, Dex 15, Con —, Int —, Sag 11, Cha 15

**Compétences :** Déplacement silencieux -8

**Dons :** —

**Environnement :** Lande Grise d'Hadès

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 9-12 DV (taille G), 13-16 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette espèce d'ogre difforme présente un épiderme tendu à la texture d'argile. À la place de son visage figure un orifice noir et béant d'où sortent des hurlements de douleur. Des visages tourmentés se pressent contre la peau du monstre, comme si des créatures piégées en son sein appelaient à l'aide.*

Créatures de malheur, les golems ténébreux hantent les strates d'Hadès, se nourrissant de la misère et du désespoir qu'ils font subir à autrui. Les sentiments de malheur de leurs victimes prennent la forme de visages tourmentés qui se pressent contre sa peau, comme si elles étaient enfermées à l'intérieur. Le golem ténébreux ne dévore cependant pas le corps de ses proies.

À distance, ce monstre peut passer pour un ogre, mais à y regarder de plus près, ses traits sont des plus grossiers. La substance grise qui constitue son corps vient des trois strates d'Hadès et pue atrocement. Le golem ténébreux mesure 3 mètres et pèse 475 kilos.

Les golems ténébreux hurlent sans cesse mais ne communiquent pas.

### Combat

Le golem ténébreux attaque à l'aide de ses deux griffes, mais il est capable de manipuler des armes. Celle qu'il préfère est la chaîne

cloutée. Quand il utilise une chaîne cloutée, il gagne 3 mètres d'allonge et bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque opposés visant à désarmer un ennemi (ce qui inclut le jet d'attaque opposé visant à ne pas être désarmé à son tour si la tentative échoue). Il peut également s'en servir pour effectuer des tentatives de croc-en-jambe, mais il la lâche en cas d'échec pour ne pas être victime à son tour d'un croc-en-jambe.

Les armes naturelles du golem ténébreux, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Contact de chagrin (Ext).** Une créature blessée par un golem ténébreux doit réussir un jet de Volonté (DD 16) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Charisme. À chaque diminution, le sujet se sent un peu plus misérable et renfermé. Si son Charisme chute à 0, il tombe dans un coma emplé de cauchemars. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Désespoir foudroyant (Sur).** Les créatures situées dans un rayon de 9 mètres d'un golem ténébreux qui entendent son hurlement incessant doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) sous peine de subir un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence, tests de caractéristique et jets de dégâts des armes. Ces malus perdurent jusqu'à ce que le golem soit détruit car c'est alors seulement que la victime est libérée de son désespoir. Un sort d'espoir contre cette coercition mentale.

Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** En raison de ses hurlements incessants, le golem ténébreux subit un malus de -10 aux tests de Déplacement silencieux.

### Création

Le corps du golem ténébreux est taillé dans un bloc d'argile issu des berges du Styx situées dans les Landes Grises d'Hadès. Ce bloc pèse au moins 500 kilos et coûte 10 000 po. Sa fabrication requiert un test d'Artisanat (sculpture) (DD 21) et un test de Connaissances (plans) (DD 21).

NLS 11 ; Création de créature artificielle (cf. page 206), contrat intermédiaire, désespoir foudroyant, métamorphose universelle, souhait limité, le créateur doit être de niveau 11 au moins ; Prix 40 000 po ; Coût 25 000 po + 1 200 PX.

### LES GOLEMS TÉNÉBREUX D'ÉBERRON

Sur Éberron, les golems ténébreux sont créés dans le plan de Mabbar, la Nuit sans Fin, et sont souvent qualifiés de golems mabaraks ou de hurleurs du destin.

### LES GOLEMS TÉNÉBREUX DE FAERÛN

Dans les Royaumes Oubliés, les golems ténébreux sont créés dans les Landes de la Malédiction et du Désespoir.



Golem ténébreux



## GOLEM DE TOILES

**Créature artificielle de taille G**

**Dés de vie :** 11d10+30 (90 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 20 (-1 taille, +3 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +8/+17

**Attaque :** coup (+12 corps à corps, 2d10+5)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+12 corps à corps, 2d10+5) et morsure (+7 corps à corps, 1d6+2 plus poison)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** poison, *toile d'araignée*

**Particularités :** guérison accélérée (5), immunité contre la magie, pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/adamantium), substance adhésive, traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 20, Dex 17, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

**Compétences :** Discrétion -1\*

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire (souvent en compagnie d'une araignée monstrueuse de taille TG) ou groupe (2-4 plus 2d4 araignées monstrueuses de taille TG)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 12-16 DV (taille G), 17-22 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*À l'exception de ses huit yeux et de ses mandibules acérées, cette créature vaguement humanoïde est entièrement constituée de toiles.*

Ce golem est une créature artificielle composée d'épaisses couches de toiles d'araignée. Son corps est de forme humanoïde puisqu'il présente deux bras, deux jambes et une grosse tête, mais l'ensemble est mal dégrossi. Ses bras redoutables ont une allonge de 4,50 mètres. Il a huit yeux à facettes et les crocs venimeux d'une araignée géante.

Le golem de toiles mesure 2,40 mètres et pèse 250 kilos malgré la nature arachnéenne de ses toiles.

Les golems de toiles ne parlent pas et ne dégagent aucune odeur.

### Combat

À l'instar d'une araignée, le golem de toiles est tapi sur de hauts plafonds, hors de portée de ses proies, prenant autant d'adversaires que possible dans ses toiles avant de descendre pour les achever.

**Toile d'araignée (Mag).** Le golem de toiles peut user d'un effet de *toile d'araignée*, comme le sort (DD 13), 3 fois par jour. Niveau 10 de lanceur de sorts.

**Venin (Ext).** Morsure, Vigueur, DD 15 ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

**Immunité contre la magie (Ext).** Le golem de toiles est immunisé contre les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels qui autorisent un test de résistance à la magie. Cependant, certains sorts et effets l'affaiblissent différemment :

Un sort de *graisse* le ralentit (comme le sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde.

Les déplacements d'un tel golem ne sont pas limités par un sort de *toile d'araignée*.

**Pattes d'araignée (Sur).** Le golem de toiles bénéficie du pouvoir continu de *pattes d'araignée*, comme le sort.

**Substance adhésive (Ext).** Le golem de toiles est extrêmement gluant. Toute créature qui rate une attaque au corps à corps contre le golem doit réussir un jet de *Réflexes* (DD 20) sans quoi son arme reste collée au monstre et lui est brutalement arrachée. Les créatures usant d'armes naturelles sont automatiquement agrippées si elles ratent leur jet de *Réflexes*. Pour ôter une arme ou un membre collé, il faut réussir un test de Force (DD 20). Le DD de sauvegarde et le DD du test sont liés à la Force.

**Compétences.** \* Le golem de toiles se fonde parfaitement dans les toiles d'araignée géante, ce qui lui confère alors un bonus de circonstances de +15 aux tests de Discrétion.

### Création

Le corps du golem de toiles est constitué de couches de toiles d'araignée monstrueuse. La conception du corps revient à 1 000 po. Sa fabrication est une

tâche complexe qui requiert un test d'Artisanat (tissage) ou de Profession (fabrication de soie) (DD 20).

NLS 14 ; Création de créature artificielle (cf. page 206), *métamorphose universelle*, *pattes d'araignée*, *quête*, *souhait limité*, *toile d'araignée*, le créateur doit être de niveau 14 au moins ; Prix 65 000 po ; Coût 33 000 po + 2 560 PX.

Golem de toiles



## LES GOLEMS DE TOILES D'ÉBERRON

Les géants du Xen'drik utilisaient des golems de toiles pour garder leurs chambres scellées. Certains traînent encore dans de vieilles ruines.



# GRIFFECENDRE

## Mort-vivant de taille G

Dés de vie : 10d12+40 (105 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +4 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +5/+14

Attaque : griffes perforantes (+7 corps à corps, 2d6+7\*)

Attaque à outrance : 2 griffes perforantes (+7 corps à corps, 2d6+7\*)

Espace occupé/allonge : 3 m/6 m

Attaques spéciales : griffes à allonge

Particularités : immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/contondant), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), robustesse impie, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +9

Caractéristiques : For 21, Dex 18, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 19

Compétences : Déplacement silencieux +17, Détection +15, Discrétion +13, Fouille +15, Intimidation +17, Perception auditive +15

Dons : Arme naturelle supérieure (griffes), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Science de l'initiative

Environnement : quelconque  
Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou troupe (6-11)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 11-22 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Les griffes de ce grand humanoïde squelettique font plus de 60 centimètres de long. Aiguës telles des lames de rasoir, elles se rétractent et s'allongent sans cesse, atteignant parfois jusqu'à 3 mètres de long avant de reprendre leur taille initiale.*

Les griffecendres sont des morts-vivants assoiffés de sang qui prennent un malin plaisir à user de leurs griffes à rallonge pour tuer les créatures vivantes. Nul ne sait de quel laboratoire nécromantique ou de quel plan inférieur sortent ces horreurs. Peut-être ont-elles tout simplement « évolué » à partir de créatures mineures.

La griffecendre est un squelette intelligent qui contrôle parfaitement la longueur de ses griffes, celle-ci pouvant frapper jusqu'à 6 mètres, embrochant alors les créatures de chair qui se trouvent sur leur chemin.

La griffecendre mesure près de 2,40 mètres pour un poids d'environ 150 kilos.

Les griffecendres parlent le commun et l'abyssal.

## COMBAT

La griffecendre aime prendre l'avantage sur ses ennemis et plus particulièrement quand ceux-ci se tiennent à distance, les surprenant en effectuant une attaque d'opportunité en allongeant ses griffes. Grâce à Attaques réflexes, elle peut répéter cette tactique à plusieurs reprises au cours d'un combat.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don

Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -2 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +2 aux jets de dégâts.

**Griffes à allonge (Ext).** La griffecendre peut effectuer des attaques au corps à corps à l'aide de ses griffes osseuses, ce qui lui permet de frapper instantanément jusqu'à une distance de 6 mètres (et de contrôler un espace plus vaste que celui d'une créature de taille G habituelle).

**Robustesse impie (Ext).** La griffecendre gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme × ses dés de vie.

## LES GRIFFECENDRES D'EBERON

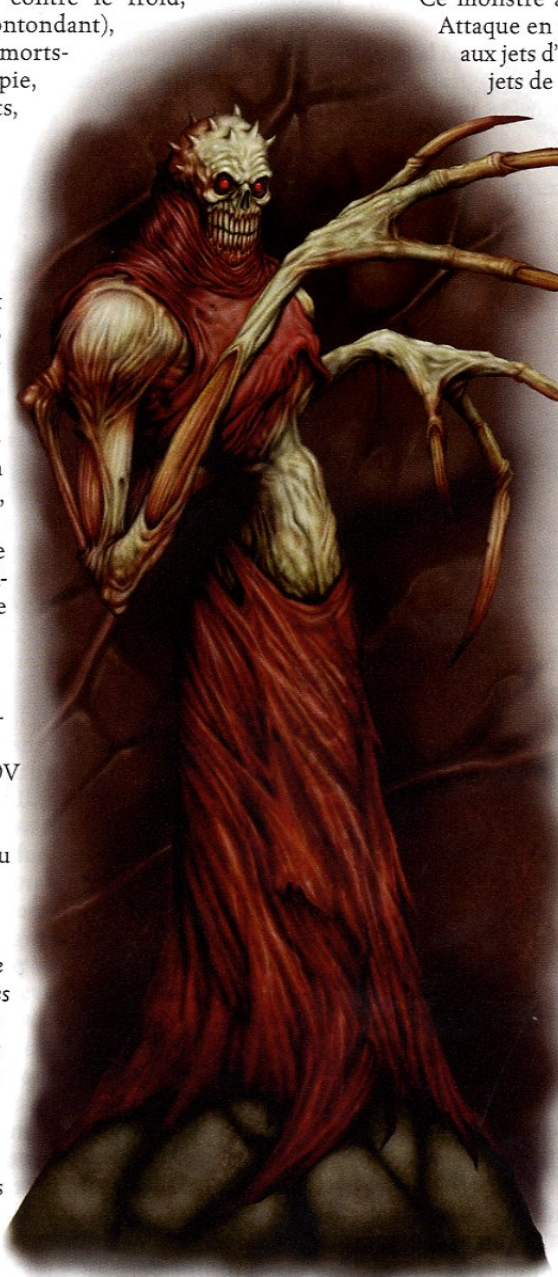
Les nécromanciens droâmites qui œuvrent pour le compte des Filles de Sora Kell ont appris à transformer les squelettes d'ogres mages en griffecendres.

Lors de la Dernière Guerre, des espions du Karnnath sont passés à deux doigts de voler les secrets de la création de griffecendres détenus par une cabale de nécromanciens agissant au sein de Haute-Pointe (la capitale du Droâm). Cependant, déployant des trésors de négociation et de diplomatie, des agents de la Griffes d'Émeraude ont réussi là où les Karnnathiens ont échoué et se sont mis à créer des assassins griffecendres.

## LES GRIFFECENDRES DE FAERÛN

Selon certaines rumeurs, Szass Tam, le zulkir de la Nécromancie de Thay, créa les premières griffecendres dans le but de protéger des enclaves thayennes. Cependant, des griffecendres servent divers lichs et nécromanciens au travers de Faerûn. Certains nécromanciens parlent même d'une

tormante qui leur rendrait visite dans leurs cauchemars, leur livrant le secret de la création de griffecendres en échange d'un « présent » ultérieur.



Griffecendre



## GRISGOL

**Créature artificielle de taille G**

**Dés de vie :** 19d10+30 (134 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 28 (-1 taille, +19 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 28

**Attaque de base/lutte :** +14/+22

**Attaque :** coup (+17 corps à corps, 1d6+4 plus 1d8+5 énergie négative et paralysie)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+17 corps à corps, 1d6+4 plus 1d8+5 énergie négative et paralysie)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** contact blessant, contact paralysant, poussière asphyxiante, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre la magie, incitation à la folie, réduction des dégâts (10/perforant et magie), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques :** For 18, Dex 10, Con —, Int —, Sag 11, Cha 11

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 15

**Trésor :** pas de pièces, pas de biens précieux, objets (x2)

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Cet humanoïde est enveloppé de la tête aux pieds de parchemins et de feuilles jaunies. Des bouts de ceintures, de robes et de cottes de mailles sont également intégrés au petit bonheur la chance à cette forme.*

Le grisgol est une créature artificielle horrible composée d'objets magiques brisés ou usés, le tout animé par un puissant lanceur de sorts ayant capturé l'esprit d'une liche. Le squelette est fabriqué à partir de vieux bâtons et de baguettes, la peau venant de parchemins utilisés et enroulés sur le même principe que la tenue funéraire d'une momie. L'ensemble est ensuite entremêlé d'anneaux, de bracelets, de fragments de cuir ou de mailles, etc. Au sein de la créature sont intégrés des fioles à moitié vides, des onguents et des huiles censés jouer le rôle d'organes internes. Habituellement, ce monstre porte également une robe ou un manteau parcouru de runes. Enfin, deux points lumineux rougeoyants apparaissent sous son capuchon ou un vieux casque.

Niché au sein de la créature, parmi tout un bric-à-brac, on trouve le phylactère de la liche. À moins de savoir ce qui anime un grisgol, le phylactère passe pour un objet magique utilisé parmi tant d'autres.

De loin, le grisgol ressemble à une momie, d'autant qu'il se déplace avec une démarche aussi raide. Dès qu'il avance, il produit des sons de verre, de métal et de bois s'entrechoquant, mais également un bruit de fond semblable aux pages d'un livre parcourues par une brise légère. De minuscules volutes de fumée noire s'échappent des fissures de son corps. Ce monstre laisse un résidu noir et huileux sur tout ce qu'il touche.

Le grisgol est véritablement une créature magique artificielle qui possède tous les traits d'un golem et les pouvoirs

de la liche qui l'anime. Son attaque d'énergie négative paralysante est celle d'une liche et il conserve certains pouvoirs magiques de ce mort-vivant. Le grisgol ne jette que les sorts inscrits par son créateur sur les parchemins et les pages qui constituent sa peau. Ils se limitent néanmoins aux niveaux de sort, domaines et spécialisations connus de la liche (ensorceleur, magicien ou prêtre de niveau 20).

Détruire le grisgol n'anéantit pas pour autant la liche qui l'alimente. Pour tuer celle-ci, il faut détruire son phylactère une fois le grisgol terrassé. Dans le cas contraire, la liche recouvre une forme physique en 1d10 jours. Le mort-vivant conserve tous les pouvoirs qui étaient les siens avant son emprisonnement. La liche cherche ensuite à se venger de l'individu qui possède son phylactère et du magicien, prêtre ou ensorceleur qui a osé l'enfermer dans un corps de grisgol.

Le grisgol mesure 2,40 mètres et pèse 200 kilos environ. Il parle toutes les langues connues de la liche dont le phylactère l'anime.

## COMBAT

Le grisgol est tenace et implacable. Il suit les ordres de son créateur à la lettre sans se soucier d'une forme quelconque de stratégie. Ainsi, son rôle est écrit à l'avance, sauf si le créateur se trouve dans un rayon de 18 mètres du golem et peut lui donner des ordres.

**Contact blessant (Ext).** À l'instar de la liche qui l'anime, le contact d'un grisgol inflige 1d8+5 points de dégâts d'énergie négative aux créatures vivantes (Vigueur, DD 19, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Contact paralysant (Sur).** L'attaque de coup d'un grisgol provoque une paralysie permanente à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 19). *Délivrance de la paralysie* libère la victime, de même que tout sort permettant de se débarrasser d'une malédiction (cf. *malédiction*, page 255 du *Manuel des Joueurs*). L'effet ne peut pas être dissipé. Toute créature paralysée par un grisgol semble morte, mais un test de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) révèle qu'elle respire encore. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Incitation à la folie (Mag).** Si le grisgol est tué et qu'une créature examine les parchemins et les pages qui le recouvrent, celle-ci est victime d'une malédiction qui la rend folle (Volonté, DD 19, annule). La victime est alors convaincue que les milliers de bouts de parchemin renferment des connaissances profanes oubliées et qu'il lui faut en découvrir les secrets en remettant chaque page dans l'ordre. Elle consacre donc chaque heure d'éveil à cette tâche démesurée, ne s'arrêtant que pour manger ou dormir. La victime pense sans cesse qu'elle est sur le point de faire une grande découverte et tente d'en convaincre ses proches. Ses études personnelles sont parcourues de diagrammes, de tables et de plans suggérant différents agencements de l'ensemble des pièces, les retouchant en permanence pour vérifier des théories et autres intuitions.

Le sujet subit une diminution permanente de 1 point d'Intelligence au moment où la malédiction débute, puis une autre chaque semaine tant que le mal n'est pas soigné. Le sujet meurt lorsque sa valeur d'Intelligence tombe à 0.

Tant que la malédiction est active, rien ne peut soigner les diminutions permanentes d'Intelligence. Seul un *souhait limité* ou une forme de magie de puissance équivalente peut libérer la victime.

**Poussière asphyxiante (Ext).** Si le grisgol est touché à l'aide d'une arme autre que perforante, il dégage un nuage



Grisgol



rayon ardent (+13 contact à distance), tempête de grêle, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts.

**Immunité contre la magie (Ext).** Le grisgol est immunisé contre les sorts et pouvoirs magiques qui autorisent un test de résistance à la magie. Cependant, certains sorts et effets l'affectent différemment :

**Effacement** lui porte une attaque de contact infligeant 2d6 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde).

**Page secrète** le rend invisible, comme le sort invisibilité.

## CRÉATION

Le corps du grisgol est constitué d'un ensemble hétéroclite de vieux objets magiques (baguettes, bâtons, potions, objets divers) et de morceaux de parchemins. Tout cela coûte approximativement 10 000 po. La fabrication du corps requiert un test d'Artisanat (reliure) (DD 25).

Le créateur du grisgol doit s'emparer du phylactère d'une liche dont il va se servir pour créer le monstre. Pour commencer, il doit détruire la liche en question. Ensuite, il lui faut finaliser la conception du grisgol avant le retour du mort-vivant (1d10 jours). Si la liche revient avant que le grisgol ne soit achevé, il faut la détruire de nouveau. Animer le golem pendant que la liche est dans les limbes lie l'essence de celle-ci au monstre.

Si le grisgol a la faculté de lancer un sort accompagné d'une composante matérielle de plus de 100 po ou d'une composante en PX, le créateur doit inclure au coût de fabrication 50 fois le montant en pièce d'or ou en PX. Si le grisgol a la faculté de lancer un sort accompagné d'un focaliseur, le créateur doit inclure celui-ci à la fabrication.

NLS 19 ; Création de créature artificielle (cf. page 206), *aliénation mentale*, *contrôle des morts-vivants*, *métamorphose universelle*, *quête*, *réparation*, *souhait limité*, *texte illusoire* et tous les sorts inclus au grisgol, le créateur doit être de niveau 19 au moins ; Prix 210 000 po ; Coût 110 000 po + 8 000 PX.

## LES GRISGOLS D'ÉBERRON

La reine-liche Vol charge des agents de confiance et des aventuriers plus ou moins consentants de traquer d'autres liches et de s'emparer de leur phylactère. Dès qu'elle en récupère un, elle lie l'esprit de la liche correspondante à un grisgol. On rencontre parfois les grisgols de la reine-liche dans les temples secrets des disciples du Sang de Vol et dans les régions où se manifestent des signes de la Prophétie draconique (cf. page 130 d'ÉBERRON).

## LES GRISGOLS DE FAERÛN

Les ruines de Château-Zhentil renferment bien des mauvaises surprises pour les aventuriers, parmi lesquelles un grisgol animé par une puissante liche zhent du nom de Leneka Jheth. Les magiciens thayens ont également découvert le secret de fabrication de ces créatures et s'en servent pour protéger leurs trésors ou mettre la main sur des objets qu'on leur a dérobés.

de poussière et de moisissure. Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 23) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. En cas d'échec, les sujets doivent réussir un second jet de Vigueur (DD 23) ajusté selon leur nouvelle valeur de Constitution sous peine de contracter la mort vaseuse (cf. page 294 du Guide du Maître) sous 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Pouvoirs magiques.** Le grisgol est créé avec la faculté d'utiliser dix pouvoirs magiques différents (un pour chaque niveau de sort), 1 fois par jour chacun. Ce répertoire de sorts dépend du créateur du monstre. Selon la nature de la liche, il s'agit de sorts d'ensorceleur/magicien ou de prêtre. Partant du principe que le grisgol est dénué d'intelligence et incapable d'user de stratégie, la plupart des créateurs choisissent des sorts simples. Les DD de sauvegarde sont égaux à 10 + 1,5 fois le niveau du sort (un peu comme un objet magique). Niveau 20 de lanceur de sorts.

**Exemple de pouvoirs magiques.** Bouclier, débilité (DD 17), éclair multiple (DD 19), fatigue (+17 contact au corps à corps, DD 10), flétrissure (DD 22), immobilisation de personne (DD 14), mot de pouvoir aveuglant, nuée de météores (DD 23),



## GULGAR

**Humanoïde monstrueux (Terre) de taille G**

**Dés de vie :** 10d8+30 (75 pv)

**Initiative :** -2

**Vitesse de déplacement :** 6 m en cuirasse (4 cases) ; vitesse de base 9 m

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, -2 Dex, +8 naturelle, +5 cuirasse, +2 écu en acier), contact 7, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +10/+19

**Attaque :** marteau de guerre (+14 corps à corps, 2d6+5/×3 ou Charge en puissance, 2d6+5/×3 plus 2d6) ; ou coup (+14 corps à corps, 1d6+5) ; ou arc long composite [bonus de For +5] (+7 distance, 2d6+5/×3)

**Attaque à outrance :** marteau de guerre (+14/+9 corps à corps, 2d6+5/×3) et corne (+9 corps à corps, 2d6+2) ; ou 2 coups (+14 corps à corps, 1d6+5) et corne (+9 corps à corps, 2d6+2) ; ou arc long composite [bonus de For +5] (+7/+2 distance, 2d6+5/×3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** os cristallins, vibration sonique

**Particularités :** communication subsonique, immunité contre le son, perception des vibrations (9 m), réduction des dégâts (10/adamantium), stabilité, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +6, Vol +8

**Caractéristiques :** For 20, Dex 7, Con 17, Int 10, Sag 12, Cha 13

**Compétences :** Détection -3, Dressage +7, Équitation +10, Intimidation +6, Perception auditive +10

**Dons :** Attaque en puissance, Charge en puissance<sup>s</sup>, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du renversement

**Environnement :** montagnes tempérées

**Organisation sociale :** groupe (2-4), escouade (8-16 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 4-7) ou éclaireur (1 rôdeur de niveau 4 monté sur un yrthak)

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +5

*Cette créature voûtée vêtue d'une armure est presque aussi large que haute. Elle a une grosse tête, sa mâchoire et son menton débordant sur son thorax. Sa tête est surmontée de deux petites oreilles de rhinocéros et de petits yeux sont enfoncés au beau milieu de son visage. Son menton arbore une épaisse corne de cristal et deux petites défenses, elles aussi cristallines, dépassent de sa mâchoire inférieure. La peau de la créature est gris foncé. Ses épaules, ses articulations et son menton sont également hérissés de cristal. Ses mains sont pourvues de trois doigts boudinés, dont un pouce, aux ongles de cristal. Musclée et parfaitement armée, elle vous observe d'un air sévère, sans faire le moindre bruit.*

Originaires du plan élémentaire de la Terre, les gulgars ont migré vers le plan Matériel il y a bien longtemps pour fuir une incursion de génies. Ils vivent aujourd'hui au sein de chaînes de montagnes tempérées, chevauchant les vents à dos d'yrthak et explorant les entrailles de la terre en quête du cristal dont ils se nourrissent.

Les gulgars passent pour des êtres laconiques et austères, mais ils sont turbulents et pleins de vie. Leur langage est inaudible pour beaucoup de créatures et ils se méfient des étrangers, surtout des nains, une race avec laquelle ils ont eu

nombre de conflits dans le passé. Tout cela dissimule leur véritable nature, mais leur bravoure au combat révèle leur véritable personnalité.

Les gulgars mesurent un peu plus de 1,80 mètre et pèsent entre 125 et 175 kilos. Ils ont la peau gris foncé, celle des hommes tendant à être plus sombre encore que celle des femmes. En vieillissant, la peau des femmes pâlit alors que celle des hommes fonce, si bien que les vieux gulgars sont blancs ou noirs. Les os cristallins qui apparaissent à la surface de leur peau jaunissent au fil du temps et finissent par être totalement opaques.

Les gulgars sont incapables de prononcer des mots au sens traditionnel du terme et peu de bruits sortent de leur bouche, si ce n'est le « guhl-gaar » de leur vibration sonique (qui leur a valu leur nom). Ils communiquent sur des fréquences très basses que peu de créatures perçoivent. Les gulgars parlent le terreux.

## COMBAT

Les gulgars aiment monter des yrthaks (cf. page 261 du *Manuel des Monstres*) au combat. Ils domptent et asservissent ces créatures magiques au moyen de leur vibration sonique, puis les dressent pour être montés au combat. Quand ils chevauchent un yrthak, les gulgars ont recours à l'arc long ou à la lance d'arçon (2d6+7/×3 ou 4d6+14/×3 en cas de charge) pour attaquer leurs adversaires. Ils n'utilisent leur vibration sonique que si leur monture ne se trouve pas dans le rayon d'action du pouvoir.

Au sol, le gulgar court au devant de l'ennemi avec courage, usant d'abord de Charge en puissance. Lors des rounds qui suivent, il frappe à l'aide de son marteau de guerre et use de sa corne pour éventrer ses adversaires. Ce monstre aime recourir à des attaques de bousculade et de renversement pour pousser ses ennemis dans les ravins et les crevasses de ses montagnes. Si un adversaire est équipé d'une arme capable de transpercer aisément sa peau cristalline, rien ne l'empêche de lâcher son bouclier, de manier son marteau à deux mains (dégâts de +7 au total) et d'effectuer une tentative de destruction.

**Os cristallins (Ext).** Les attaques de coup et de corne du gulgar sont considérées comme des armes en adamantium pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Les saillies cristallines situées au niveau des articulations, du menton et des épaules du gulgar sont constituées d'une matière organique aussi dure que l'adamantium, mais aussi fragile que le quartz si on la détache du corps.

**Vibration sonique (Ext).** Au prix d'une action simple, le gulgar peut émettre un cône de son de 9 mètres de long qui inflige 3d6 points de dégâts de son et assourdit. Les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Vigueur (DD 18) sous peine d'être assourdies pendant 1 heure. Les créatures assourdies ne peuvent pas l'être une seconde fois, mais elles subissent de nouveau les dégâts de son si elles sont victimes d'une autre attaque telle que celle-ci.

Le gulgar peut utiliser ce pouvoir tous les 1d4 rounds. Il s'agit d'un effet de son. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Communication subsonique (Ext).** Pour entendre le langage subsonique des gulgars, il faut être pourvu du pouvoir de perception des vibrations, ou encore du pouvoir de perception aveugle ou de vision aveugle basé sur un sens accru de l'ouïe ou sur une sensibilité aux vibrations. Une telle créature entendra les gulgars en se conformant aux règles habituelles du test de Perception auditive. Il n'est pas nécessaire que les gulgars se situent dans le rayon de leur



Gulgar



tests de Perception auditive et sont victimes d'un malus racial de -4 aux tests de Détection.

## LA SOCIÉTÉ DES GULGARS

Les gulgars vivent en tribus près de falaises où nichent des yrthaks. Quand ils arrivèrent dans le plan Matériel, ils découvrirent les yrthaks et en firent des créatures dociles grâce à leur vulnérabilité au son et à leur dépendance à l'ouïe pour trouver leurs proies. Beaucoup d'yrthaks servent aujourd'hui de montures et de bêtes de somme au sein de tribus gulgars. Bien que certains le fassent pour la protection et la nourriture constante que leur offre la tribu, d'autres sont asservis et redoutent grandement les attaques soniques des gulgars.

Les gulgars ont tout juste de quoi vivre. Bien qu'ils soient omnivores, ils ont faim des cristaux qu'ils dévoraient jadis dans le plan élémentaire de la Terre, ce qui explique qu'ils explorent et exploitent sans cesse les montagnes. Leur travail leur rapporte généralement du minerai de métal qu'ils transforment en armes, en armures et en sculptures grossières relatant leur combat contre les génies et leur fuite du plan élémentaire de la Terre. Leurs excavations leur valent souvent de croiser le chemin d'autres créatures souterraines. Quand celles-ci ne s'opposent pas à eux, les gulgars ne leur prêtent aucune attention. En revanche, quand elles les attaquent ou tentent de les arrêter, les choses dégèrent toujours.

## GULGARS ET NIVEAUX DE CLASSE

La classe de prédilection des gulgars est guerrier, mais la plupart de leurs leaders sont des rôdeurs ou des druides. Les rôdeurs gulgars choisissent souvent les humanoïdes (nains) et les créatures magiques en guise d'ennemis jurés. Peu de gulgars se tournent vers une carrière de prêtre, mais ceux qui le font

choisissent leurs domaines parmi les suivants : Faune, Force, Protection et Terre.

## LES GULGARS D'ÉBERRON

Sur Éberron, les gulgars sont originaires de Lamannie, la Forêt du Crépuscule. On les croise souvent près des pics orientaux des bastions de Mror, à la frontière des principautés de Lhazâr, mais wivernes et manticores constituent une menace permanente. Ils se livrent régulièrement au commerce avec les nains des bastions de Mror, offrant du bétail contre des cristaux.

## LES GULGARS DE FAERÛN

Des tribus gulgars évoluent dans les montagnes du Levant qui constituent la frontière occidentale des Désolations sans Fin. Cependant, les origines des gulgars de la surface remontent à un complexe d'enclaves taillées dans les murs des Remparts de la Nuit, une abysses souterraine située dans une région de l'Outreterre connue sous le nom de Griffes-Terre (située sous Thay).

pouvoir de perception aveugle, perception des vibrations ou vision aveugle.

Le langage subsonique des gulgars porte cinq fois plus loin qu'un langage normal. Cela signifie que pour les entendre parler, une créature capable d'ouïr leur langage subit un malus de -1 aux tests de Perception auditive par tranche de 15 mètres la séparant d'eux. Une porte augmente le DD de Perception auditive de 1 point, contre 3 pour un mur en pierre. Ces modificateurs remplacent ceux qui apparaissent à la page 82 du *Manuel des Joueurs*.

Les créatures dénuées du pouvoir d'entendre le langage des gulgars peuvent lire sur leurs lèvres au prix d'un test de Détection. Le DD de base est égal à 20 et la créature doit connaître le terreux.

**Stabilité (Ext).** Le gulgar bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de caractéristique visant à résister à une tentative de bousculade ou de croc-en-jambe quand il se tient au sol (mais pas quand il escalade, vole ou chevauche).

**Compétences.** Les gulgars ont une mauvaise vue mais une excellente ouïe. Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux



## HARSSAF

**Humanoïde monstrueux (Feu) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+18 (45 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 3 m

**Classe d'armure :** 20 (+3 Dex, +3 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 13, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +6/+8

**Attaque :** kukri (+10 corps à corps, 1d4+2/18-20 plus 1d6 feu)

**Attaque à outrance :** kukri (+8/+3 corps à corps, 1d4+2/18-20 plus 1d6 feu) et kukri (+8 corps à corps, 1d4+1/18-20 plus 1d6 feu)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** aura enflammée, projection de sable

**Particularités :** forme de sable, guérison accélérée (3), immunité contre la cécité et le feu, réduction des dégâts (5/contondant), résistance à la magie (17), vision aveugle (3 m), vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +5, Vol +5

**Caractéristiques :** For 14, Dex 16, Con 16, Int 11, Sag 11, Cha 13

**Compétences :** Connaissances (nature) +1, Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +5, Escalade +1, Perception auditive +4, Saut +4

**Dons :** Arme de prédilection (kukri), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Réflexes surhumains<sup>S</sup>, Vigilance<sup>S</sup>

**Environnement :** déserts chauds

**Organisation sociale :** solitaire, escouade (2-5 plus 1 sergent de niveau 3) ou groupe (30-60 plus 50 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 3 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 1 chef de niveau 9)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement loyal mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +4

*Armé d'une paire de kukris, cet humanoïde est également pourvu d'une armure. Ses mains aux longs doigts et son visage vaguement reptilien sont les seules parties de son corps à ne pas être recouvertes de vêtements aux couleurs du désert. Sa peau brune tirant sur le rouge est rêche et granuleuse comme le sable. Enfin, ses yeux plissés brillent d'une lueur rougeoyante.*

Aussi durs que leurs déserts, les harssafs traitent rarement avec autrui. Ils parcourent les grands déserts et les régions désolées du monde. Apparemment constitués du feu et du sable de leur contrée natale, ils se regroupent en tribus nomades et s'attaquent fréquemment aux communautés situées près de leur désert natal.

Ils mènent généralement une vie insulaire, voyageant et pillant dans un secteur précis du désert. Ils n'ont aucun remords à tuer lorsque cela se révèle nécessaire, mais ils n'en tirent pas de fierté particulière.

Hommes et femmes mesurent aux alentours de 1,80 mètre pour un poids de 95 kilos environ.

Les harssafs parlent le commun et l'igné.

### COMBAT

Les harssafs tendent de préférence des embuscades à leurs adversaires, se cachant à la lisière du désert parmi les dunes ou sous le sable et utilisant leur pouvoir de perception aveugle pour entendre l'arrivée de leurs victimes. Une fois au corps à corps, le monstre enflamme ses deux kukris qui

revêtent une efficacité meurtrière. La plupart des clans de harssafs abritent des moines spécialisés dans l'art de la lutte et on trouve généralement l'un d'eux parmi les groupes de pillards. Ces individus ont la tâche peu enviable de mater les lanceurs de sorts et plus particulièrement ceux qui démontrent des facultés de magie du froid.

**Aura enflammée (Sur).** Au prix d'une action libre, le harssaf peut générer une chaleur intense, à volonté. Cette aura prend la forme d'une sorte de mirage chatoyant qui se manifeste autour du corps du monstre. Les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre du harssaf subissent automatiquement 1d6 points de dégâts de feu par round, celles qui sont touchées par l'une de ses attaques au corps à corps subissant 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Seules les armes en métal conduisent cette chaleur, mais les harssafs portent rarement des armes en bois quand ils utilisent ce pouvoir, d'autant que cela les rendrait inutilisables au bout de quelques rounds.

**Projection de sable (Sur).** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le harssaf peut générer une véritable explosion de sable prenant la forme d'une étendue de 3 mètres de rayon centrée sur lui-même. Toutes les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Réflexes (DD 16) sous peine de subir 3d6 points de dégâts et d'être aveuglées pendant 5 rounds. En cas de succès, l'aveuglement est annulé et les dégâts sont réduits de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Les créatures dénuées de vision (comme les torves) ne sont pas affectées par l'aveuglement mais n'en subissent pas moins les dégâts. Tous les harssafs sont immunisés contre ce pouvoir.

**Forme de sable (Sur).** Au prix d'une action simple, le harssaf peut prendre la forme d'un tas de sable mobile, à volonté. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *état gazeux*, si ce n'est que le monstre est constitué de sable et non de vapeur et qu'il ne peut pas voler. Les harssafs qui adoptent cette forme glissent au sol et peuvent se faufiler dans des interstices de moins de 1 centimètre de large.

### LA SOCIÉTÉ DES HARSSAFS

Les clans harssafs sont incroyablement structurés et proposent un système de castes d'éclaireurs et de gardiens. Ces derniers représentent un tiers de la tribu et sont parfaitement capables de se battre si nécessaire. Constitués d'éclaireurs qui ne sont plus en âge ou en état d'aller sur le terrain, de femmes enceintes, d'enfants et d'artisans, les gardiens sont considérés comme des citoyens de seconde zone. Les chefs d'un clan sont toujours issus de la caste des éclaireurs, qui est composée d'hommes et de femmes en âge de livrer bataille.

Au sein de la caste des éclaireurs, les membres des deux sexes se situent sur un pied d'égalité. Cependant, les femmes qui ont des enfants rejoignent la caste des gardiens jusqu'à ce que leurs rejetons soient assez vieux pour se débrouiller seuls. Ce n'est qu'à ce moment qu'elles peuvent rejoindre les éclaireurs du clan. Les enfants sont élevés par l'ensemble du clan et sont éduqués tour à tour par différents membres de la caste des éclaireurs. Ces derniers leur apprennent les mystères de la guerre et de la religion pour qu'ils puissent choisir leur voie une fois adultes.

Parfois, les harssafs ont des accrochages au sujet de ressources ou de terres, mais ils préfèrent éviter de combattre les autres citoyens du désert et concentrent leurs raids sur les étrangers.

Habituellement, un campement est composé de plusieurs tentes que se partagent les gardiens et de quelques pavillons



de grande taille où s'installent les éclaireurs. En raison de leur affinité aux régions chaudes et sablonneuses, les harssafs n'ont aucun mal à dormir à la belle étoile du désert. Selon certaines rumeurs, il existerait de vieux camps harssafs au cœur du désert, des forteresses dans lesquelles se rendent de temps en temps l'ensemble des clans. Ces places fortes renfermeraient l'histoire et les mystères du peuple harssaf, ainsi que des monastères se consacrant à l'éducation des nombreux moines des clans.

Les harssafs ne vénèrent aucun dieu mais révèrent le désert. Ils croient que leur race en est issue et qu'il s'élèvera un jour pour englober la terre de son étreinte brûlante. Alors, seuls les fidèles convenablement préparés survivront. Quelques harssafs vénèrent néanmoins de puissants seigneurs du plan élémentaire du Feu.

Les prêtres choisissent leurs domaines parmi les suivants : Feu, Force, Loi et Soleil.

## PERSONNAGES HARSSAFS

Les moines sont monnaie courante au sein de la caste des éclaireurs, tout comme les rôdeurs et les guerriers. Les barbares se comptent sur les doigts de la main car cette race est trop ordonnée et organisée, tendant ainsi vers un alignement loyal. Les prêtres sont rares, mais on leur accorde une grande valeur en raison de leurs pouvoirs personnels. Ces individus deviennent généralement des chefs de clan en raison de leur sagesse et de leur charisme. Les druides quant à eux sont plus répandus. Beaucoup cherchent à étendre l'influence du désert sur les régions alentour dans l'espoir qu'il englobera au plus tôt l'ensemble des terres. Enfin, magiciens et ensorceleurs sont relativement courants. Le style de vie structuré des clans attire tous les individus ayant un penchant pour l'érudition et de nombreux individus prennent tout naturellement goût pour la magie.

Voici les traits raciaux des personnages harssafs :

- +4 en Force, +6 en Dextérité, +6 en Constitution, +2 en Charisme.
- Taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un harssaf est de 9 mètres. Il a également une vitesse de déplacement en creusement de 3 mètres.
- *Dés de vie raciaux.* Un harssaf commence avec six niveaux d'humanoïde monstrueux qui lui confèrent 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +6 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +5, Vig +2 et Vol +5.

- *Compétences raciales.* Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un harssaf lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $9 \times (2 + \text{modificateur d'Int, 1 minimum})$ . Ses compétences de classe sont Connaissances (nature), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Perception auditive et Saut.
- *Dons raciaux.* Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un harssaf lui confèrent trois dons. Il a également Réflexes surhumains et Vigilance en qualité de dons supplémentaires.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- *Attaques spéciales* (cf. ci-dessus). Aura enflammée, projection de sable.
- *Particularités* (cf. ci-dessus). Forme de sable, guérison accélérée (3), immunité contre la cécité et le feu, réduction des dégâts (5/contondant), résistance à la magie (17 + niveau global), vision aveugle (9 m), vulnérabilité au froid.
- *Langues.* D'office : commun et igné. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, halfelin, nain, orque et terreux.
- *Classe de prédilection.* Moine.
- *Ajustement de niveau.* +4.

## LES HARSSAFS D'ÉBERRON

Des communautés de harssafs parsèment les grands déserts de Sarlonie. Quand les humains migrèrent de la Sarlonie au Khorvaire, il y a des milliers d'années de cela, ils emmenèrent des esclaves harssafs avec eux. Leurs descendants se sont regroupés en petites tribus au cœur des plaines de Talante, où ils entretiennent une paix fragile avec les halfelins nomades de la région. Ces halfelins appellent ces « intrus » harssafs les enfants du feu.

## LES HARSSAFS DE FAERÛN

Les harssafs vinrent à Faerûn aux ordres de l'empereur éfrit Memnon, en qualité de serviteurs et de soldats. Au fil de leurs guerres, Memnon et son grand rival, l'empereur génie Calim, firent des terres fertiles du Calimshan un désert, jusqu'à ce que leurs esprits soient liés à l'air et au sable par la haute magie elfe. Les harssafs furent également confinés au désert Calim. Ils survécurent à l'avènement puis à la chute du Coramshan, au joug du dragon Ylveraasahlis et à l'occupation des tyrannœils, à la Fureur des Dragons (1018 CV) et au Temps de Troubles (1358 CV). Des tribus harssafs menacent les caravanes calishites et s'attaquent aux autres nomades du désert. Enfin, de nombreux califes ont perdu le sommeil en tentant, en vain, d'éradiquer « l'infestation » de harssafs du désert Calim.



LYON

Harssaf



## HOMME-BOUC (IBIXIEN)

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+3 (16 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+2 naturelle, +3 cuir clouté), contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +3/+5

**Attaque :** grande hache (+6 corps à corps, 1d12+3/×3) ; ou coup de tête (+5 corps à corps, 1d6+2)

**Attaque à outrance :** grande hache (+6 corps à corps, 1d12+3/×3) et coup de tête (+0 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** ferveur de meute, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +2, Vol +2

**Caractéristiques :** For 15, Dex 11, Con 13, Int 8, Sag 8, Cha 10

**Compétences :** Détection +4, Intimidation +4, Perception auditive +4

**Dons :** Arme de prédilection (grande hache), Vigilance

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, couple, groupe (3–5) ou meute (21–30 plus 25 % de non-combatants, 1 adepte, ensorceleur ou

prêtre de niveau 3 ou 4 et 1 barbare de niveau 4 ou 5)

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +1

*Amalgame de bouc et d'humain, cette créature a la poitrine couverte de fourrure et des sabots là où devraient se trouver ses pieds.*

Comme leur nom l'indique, les hommes-boucs sont des créatures ressemblant aux célèbres satyres. Cependant, contrairement à leurs malicieux cousins hédonistes, leur style de vie rappelle beaucoup plus celui qu'ont les barbares.

Les hommes-boucs choisissent leurs leaders en se livrant à des combats rituels, le plus fort et le plus belliqueux prenant la tête de la meute. Ainsi, la place de chef est temporaire et peut être remise en cause à tout moment. Hommes et femmes font valoir leurs droits et occupent indifféremment ce rôle.

Entre elles, ces créatures se qualifient d'ibixiens, termes qu'emploient également les races qui ont régulièrement affaire à elles, même si l'expression familièrement employée est « homme-bouc ».

Les hommes-boucs sont plus imposants que la plupart des humains et que la majorité des satyres, puisqu'ils mesurent entre 1,80 m et 1,95 m pour un poids de 125 kilos.

Les hommes-boucs parlent le commun et leur propre langue, l'ibixien.

### COMBAT

Les hommes-boucs aiment se battre au corps à corps. Souvent, ils déclenchent des bagarres pour le simple plaisir que cela leur procure.



*Homme-bouc*

**Ferveur de meute (Ext).** Les ibixiens adorent se battre entre eux ou contre un adversaire commun. Cela ne fait qu'ajouter au plaisir qu'ils tirent d'un bon affrontement et à la férocité de leurs attaques. Quand un ibixien se trouve dans un rayon de 9 mètres d'un autre homme-bouc, il bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, mais également d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

**Compétences.** Les hommes-boucs bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Intimidation.

### PERSONNAGES IBIXIENS

Voici les traits raciaux des personnages ibixiens :

- +4 en Force, +2 en Constitution, –2 en Intelligence, –2 en Sagesse.
- Taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un ibixien est de 9 mètres.
- Vision dans le noir (18 m).

• **Dés de vie raciaux.** Un ibixien commence avec trois niveaux d'humanoïde monstrueux qui lui confèrent 3d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +3, Vig +1 et Vol +3.

• **Compétences raciales.** Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un ibixien lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $6 \times (2 + \text{modificateur d'Int, 1 minimum})$ . Ses compétences de classe sont Détection, Intimidation, Perception auditive et Survie. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Intimidation.

- **Dons raciaux.** Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un ibixien lui confèrent deux dons.
- **Armes et armures.** L'ibixien est formé au maniement de la grande hache et des armes courantes.
- **Bonus d'armure naturelle** de +2.
- **Armes naturelles.** Coup de tête (1d6).
- **Particularités** (cf. ci-dessus). Ferveur de meute.
- **Langues.** D'office : commun et ibixien. Supplémentaires : elfe, géant, gnome, goblin et sylvestre.
- **Classe de prédilection.** Barbare.
- **Ajustement de niveau.** +1.

### LES HOMMES-BOUCS D'ÉBERRON

Les communautés d'hommes-boucs apparaissent généralement dans les régions perdues. On trouve les plus grandes concentrations d'ibixiens dans les steppes et les collines qui entourent la chaîne des Pointes noires, dans le nord de la Brélande et le sud de l'Aundair. Durant la Dernière Guerre, l'Aundair eut recours à des unités de fantassins ibixiens contre les armées de la Brélande et du Thrane. Notant leur efficacité, la Brélande en fit rapidement de même. Lors d'un affrontement connu sous le nom du choc des Cornes, des hommes-boucs de l'Aundair retrouvèrent des ibixiens de la Brélande sur le champ de bataille. Après une échauffourée aussi brève que sanglante, les ibixiens des deux camps joignirent leur forces et se retournèrent contre les armées de leurs employeurs. Celles-ci furent mises en déroute, après quoi les hommes-boucs survivants se retirèrent dans les Pointes noires. Ils y sont encore à ce jour, craignant des représailles pour leur trahison.



# HOMME-LÉZARD DU CRÉPUSCULE VENIMEUX

Cet humanoïde reptilien semble sortir des ombres de la jungle. Il mesure près de 90 centimètres de haut et est pourvu d'un physique relativement sec. Ses grands yeux réfléchissent la lumière et une petite crête court du sommet de son crâne jusqu'au bas de sa nuque. Il siffle dans votre direction, révélant au passage des dents pointues.

Bien qu'il soit plus petit que son cousin classique, l'homme-lézard du crépuscule venimeux est tout aussi dangereux quand on le provoque.

Ce type d'homme-lézard mesure entre 0,90 m et 1,20 m, pour un poids compris entre 21 et 26 kilos. Sa queue fait 60 cm à 90 cm de long et ses écailles changent de couleur selon son humeur. Les yeux de l'homme-lézard du crépuscule venimeux sont plus grands que ceux des autres espèces et les mâles disposent sur leur tête d'une crête qui tombe ou se dresse, là encore selon leur humeur.

Les hommes-lézards du crépuscule venimeux parlent le draconien. Ceux qui ont une valeur d'Intelligence égale ou supérieure à 12 parlent aussi le commun.

La plupart des crépuscules venimeux (tel qu'on les appelle plus simplement) que l'on rencontre dans les régions sauvages sont des rôdeurs. Les spécimens exceptionnels se tournent habituellement vers une carrière d'adepte ou d'ensorceleur au service de dragons.

## COMBAT

Les crépuscules venimeux sont beaucoup plus malins que les autres espèces d'hommes-lézards. Ils évitent toute confrontation physique si possible. Quand ils fondent sur un village humain, ils essaient généralement d'empoisonner les réserves d'eau ou de nourriture plutôt que de lancer un assaut frontal. Quand il leur faut cependant se battre, ils usent d'embuscades et de pièges ingénieux. Entre leurs mains, bolas et filets sont considérés comme des armes de guerre. Ils s'en

Homme-lézard  
du crépuscule  
venimeux



servent souvent pour ralentir les adversaires de grande taille pendant que les archers les criblent de flèches empoisonnées.

**Utilisation du poison (Ext).** Les hommes-lézards sont depuis longtemps habitués à manipuler des venins de toutes sortes, si bien qu'ils ne risquent jamais de s'empoisonner accidentellement quand ils enduisent leur arme d'une substance délétère. Parmi les poisons couramment utilisés parmi eux, on trouve le venin de vipère à tête noire et l'ajonc à feuilles bleues.

**Peau de caméléon (Ext).** Les crépuscules venimeux peuvent modifier la couleur de leurs écailles pour se fondre dans leur environnement. Quand ils ne portent pas d'armure, de robe ou de vêtements leur recouvrant la majeure partie du corps, ils bénéficient d'un bonus racial de +5 aux tests de Discrétion.

**Retenir son souffle (Ext).** Un homme-lézard du crépuscule venimeux peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à  $4 \times$  sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer (cf. page 303 du *Guide du Maître*).

**Compétences.** Grâce à leur queue, les hommes-lézards du crépuscule venimeux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut. Les modificateurs indiqués dans le profil incluent un malus d'armure de -1 (et de -2 aux tests de Natation) pour ceux qui possèdent une targe.

Le rôdeur du crépuscule venimeux présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux : For 12, Dex 13, Con 10, Int 8, Sag 11, Cha 9.

## LIEUTENANT DU CRÉPUSCULE VENIMEUX

Les hommes-lézards du crépuscule venimeux qui ont de l'expérience gagnent le respect de la tribu et en deviennent les chefs, d'abord d'escouades et de patrouilles, puis finalement de leur communauté.

Le lieutenant du crépuscule venimeux présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux : For 13, Dex 15, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 10.

### Combat

Le lieutenant du crépuscule venimeux lance *grand pas* pour augmenter sa mobilité au combat.

Exemple de sort de rôdeur préparé (1 ; DD de sauvegarde égal à  $11 +$  niveau du sort). 1<sup>er</sup> — *grand pas*.

## PERSONNAGES DU CRÉPUSCULE VENIMEUX

Les crépuscules venimeux sont plus intelligents et plus vifs que les autres espèces d'hommes-lézards et beaucoup développent des talents de rôdeur. Ensorceleurs et adeptes sont appelés par leurs seigneurs draconiques pour servir de prêtres et n'apparaissent donc pas au sein des tribus.

Les personnages du crépuscule venimeux ont les traits raciaux suivants :

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution, -2 en Charisme.
- Taille P. Bonus de +1 à la CA, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les crépuscules venimeux sont en mesure de soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un homme-lézard du crépuscule venimeux est de 9 mètres.
- **Compétences raciales.** L'homme-lézard du crépuscule venimeux bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut. Il peut utiliser toutes sortes de poisons sans mettre sa vie en danger. Sa peau de caméléon lui confère un bonus racial de +5 aux tests de Discrétion.



	Homme-lézard du crépuscule venimeux, Rôdeur de niveau 1 Humanoïde (reptilien) de taille P	Lieutenant du crépuscule venimeux, Rôdeur de niveau 4 Humanoïde (reptilien) de taille P
Dés de vie :	1d8+1 (9 pv)	4d8+12 (33 pv)
Initiative :	+2	+7
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases) avec <i>grand pas</i>
Classe d'armure :	17 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle, +1 targe), contact 13, pris au dépourvu 15	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+1/-2	+4/+2
Attaque :	griffes (+3 corps à corps, 1d3+1); ou épée longue (+3 corps à corps, 1d6+1/19-20); ou arc court (+4 distance, 1d4/×3); ou bola (+4 distance, 1d3+1 non-létaux ou croc-en-jambe à distance)	griffes (+7 corps à corps, 1d3+2); ou pique (+7 corps à corps, 1d6+3/×3); ou arc long de maître (+9 distance, 1d6/×3); ou bola (+8 distance, 1d3+2 non-létaux ou croc-en-jambe à distance)
Attaque à outrance :	2 griffes (+3 corps à corps, 1d3+1) et morsure (+1 corps à corps, 1d3); ou épée longue (+3 corps à corps, 1d6+1/19-20) et morsure (+1 corps à corps, 1d3); ou arc court (+4 distance, 1d4/×3); ou bola (+4 distance, 1d3+1 non-létaux ou croc-en-jambe à distance)	2 griffes (+7 corps à corps, 1d3+2) et morsure (+5 corps à corps, 1d3+1); ou pique (+7 corps à corps, 1d6+3/×3) et morsure (+2 corps à corps, 1d3); ou arc long de maître (+7/+7 distance, 1d6/×3); ou bola (+8 distance, 1d3+2 non-létaux ou croc-en-jambe à distance)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m (3 m avec la pique)
Attaques spéciales :	utilisation du poison	sorts, utilisation du poison
Particularités :	empathie sauvage, ennemi juré +2 (humanoïde/humain), peau de caméléon, retenir son souffle, vision nocturne	empathie sauvage, ennemi juré +2 (humanoïde/humain), peau de caméléon, retenir son souffle, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +3, Vol +0	Réf +7, Vig +7, Vol +2
Caractéristiques :	For 12, Dex 15, Con 12, Int 8, Sag 11, Cha 7	For 14, Dex 17, Con 16, Int 8, Sag 12, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +14, Équilibre +5, Escalade +4, Natation +3, Saut +4, Survie +4	Déplacement silencieux +10, Détection +8, Discrétion +18, Équilibre +7, Escalade +8, Natation +7, Saut +11*, Survie +4
Dons :	Attaques multiples, Pistage <sup>s</sup>	Attaques multiples, Endurance <sup>s</sup> , Pistage <sup>s</sup> , Science de l'initiative, Tir rapide <sup>s</sup>
Environnement :	marécages tempérés	marécages tempérés
Organisation sociale :	solitaire, groupe (2-3), troupe (5-8 plus 1 chef de niveau 3-6) ou tribu (20-40 plus 50 % de non- combattants, 2 lieutenants de niveau 3-6 et 1 chef de niveau 4-10)	solitaire, troupe (1 plus 5-8 hommes-lézards du crépuscule venimeux) ou tribu (2 plus 20-40 hommes- lézards du crépuscule venimeux, 50 % de non- combattants et 1 chef de niveau 4-10)
Facteur de puissance :	1	4
Trésor :	pièces (50 %), biens précieux (50 %)	pièces (50 %), biens précieux (50 %) plus arc long de maître
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+1	+1

- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Particularités (cf. ci-dessus). Peau de caméléon, retenir son souffle, vision nocturne.
- Armes familières. Les hommes-lézards du crépuscule venimeux considèrent le bola et le filet comme des armes de guerre et non comme des armes exotiques.
- Langues. D'office : commun et draconien. Supplémentaires : halfelin et sylvestre.
- Classe de prédilection. Rôdeur. La classe de rôdeur d'un crépuscule venimeux multiclassé ne compte pas quand on détermine s'il doit subir ou non un malus aux PX.
- Ajustement de niveau. +1.

## LES HOMMES-LÉZARDS DU CRÉPUSCULE VENIMEUX D'EBERRON

Les crépuscules venimeux comptent parmi les trois espèces d'hommes-lézards que l'on trouve au Q'barra. Plus petits et plus faibles que les autres hommes-lézards, ils sont néanmoins plus rapides et plus intelligents que leurs grands cousins. Ils disposent de pisteurs et de chasseurs de talent et ont recours au poison, au filet et à d'autres astuces pour abattre les proies de grande taille.

Les crépuscules venimeux constituent également le plus grand danger auquel la population humaine de Q'barra a affaire. En effet, les reptiles détestent avec passion les envahisseurs au sang chaud. Isolés parmi les hommes-lézards, ils ont su adapter leurs tactiques et leurs traditions depuis l'arrivée des hommes. Bien qu'ils ne portent toujours pas d'armure, ils ont appris à manier l'épée et l'arc, beaucoup plus efficaces que le gourdin et la javeline des tribus du Soleil froid et des hommes-lézards des écailles noires.

Si les crépuscules venimeux se considèrent comme une espèce supérieure d'hommes-lézards, ils vouent un fanatisme sans faille au dragon Rhashâk et reconnaissent l'autorité des écailles noires en qualité de gardiens choisis par le grand saurien. Ils évitent généralement les autres hommes-lézards, sauf quand ils se rendent à Haka'torvhak dans le cadre de cérémonies religieuses ou pour rendre hommage au grand dragon. Ce sont des nomades dans l'âme qui ne restent jamais plus de quelques mois au même endroit. La région occupée par les humains de Q'barra inclut de nombreuses terres qu'arpentaient jadis ces nomades, ce qui est à l'origine de frictions importantes entre les deux races.



# HOMME-LÉZARD DES ÉCAILLES NOIRES

**Humanoïde monstrueux (reptilien) de taille G**

**Dés de vie :** 4d8+8 (26 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 16 (-1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +4/+12

**Attaque :** griffes (+7 corps à corps, 1d6+4) ; ou massue (+7 corps à corps, 2d8+6) ; ou javeline (+3 distance, 1d8+4)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+2) ; ou massue (+7 corps à corps, 2d8+6) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+2) ; ou javeline (+3 distance, 1d8+4)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** résistance à l'acide (5), retenir son souffle, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +3, Vol +4

**Caractéristiques :** For 19, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 11, Cha 7

**Compétences :** Détection +4, Équilibre +5, Natation +10, Saut +12

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques multiples

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-3), troupe (3-6 plus 1 chef de niveau 3-6) ou tribu (20-40 plus 50 % de non-combattants, 2 lieutenants de niveau 3-6 et 1 chef de niveau 4-10)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +3

*Cet humanoïde reptilien trapu et fort musclé mesure près de 2,70 mètres. Son nez plat et ses yeux enfoncés donnent à sa tête un air de crâne. Ses écailles sont noires et une crête de cuir allant du sommet de sa tête au milieu de son dos se dresse alors qu'il se retourne vers vous. Il serre ses doigts griffus sur son arme et gronde, dévoilant deux effrayantes rangées de crocs.*

À l'instar de leurs petits cousins, les hommes-lézards des écailles noires sont des humanoïdes reptiliens primitifs qui peuvent se révéler très dangereux quand on les provoque.

Ils mesurent entre 2,55 m et 2,85 m pour un poids de 300 kilos environ. Ils sont pourvus d'une queue dont la longueur varie entre 1,20 m et 1,50 m.

Les hommes-lézards des écailles noires parlent le draconien. Ceux qui ont une valeur d'Intelligence égale ou supérieure à 12 parlent également le commun.

personnelle. Livrés à eux-mêmes, ils combattent de manière désorganisée, mais leurs leaders arrivent généralement à faire en sorte qu'ils collaborent, au moins pour un temps. Les écailles noires ne s'embarrassent pas de tours et de pièges, considérant qu'il s'agit là d'artifices réservés aux espèces d'hommes-lézards mineures.

**Retenir son souffle (Ext).** Un homme-lézard des écailles noires peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à 4 × sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer (cf. page 303 du *Guide du Maître*).

**Compétences.** Grâce à leur queue, les hommes-lézards des écailles noires bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut.

## HOMMES-LÉZARDS DES ÉCAILLES NOIRES ET NIVEAUX DE CLASSE

La plupart des écailles noires prennent des niveaux de barbare, qui est leur classe de prédilection. Les prêtres de cette espèce sont en réalité des adeptes et choisissent leurs sorts parmi les domaines de la Protection et du Soleil.

## LES HOMMES-LÉZARDS DES ÉCAILLES NOIRES D'EBERRON

Les écailles noires prétendent que leur teint sombre et leurs traits faciaux sont la preuve des liens du sang qu'ils partagent avec les dragons d'Haka'torvhak, mais rien ne permet de démontrer cette hypothèse.

Les jungles de Q'barra abritent trois espèces distinctes d'hommes-lézards : les écailles noires, les tribus du Soleil froid et les crépuscules venimeux. Ceux de l'écaille noire sont les plus grands des trois et ils ont toujours profité de leur taille pour dominer et intimider leurs petits cousins. Ce sont également les gardiens de la cité d'Haka'torvhak et les guerriers du dragon Rhashak. Ils sont fiers et arrogants, et extrêmement hostiles envers les humains qui mettent les pieds dans les jungles profondes de Q'barra.

Bien que leur culture soit relativement primitive, les hommes-lézards des écailles noires ont accès aux chambres-fortes et arsenaux d'Haka'torvhak. Les guerriers et les prêtres de haut rang portent des bijoux éclatants. Les armes des écailles noires sont généralement conçues et décorées avec soin. Les gardiens de la cité sont pour certains équipés d'armes, de boucliers et d'armures de premier choix, voire de reliques issues de profonds souterrains.

Les hommes-lézards des écailles noires vivent du « tribut » qu'ils extorquent aux autres espèces, mais il s'agit officiellement d'offrandes

adressées au grand dragon et à ses gardiens. Au sein de leur société, les prêtres draconiques détiennent le pouvoir, mais ils ont rarement à en faire usage. En l'absence de consignes d'un prêtre, c'est le guerrier le plus puissant qui règne sur la tribu. N'importe quel homme-lézard issu de l'une des trois espèces peut être appelé à devenir prêtre du dragon. Néanmoins, les écailles noires voient les prêtres comme une quatrième tribu et ne ressentent pas de honte à suivre leurs ordres.



*Homme-lézard  
des écailles noires*



## HURLEMORT

*Cette horrible apparition flotte au-dessus du sol, son visage squelettique déformé par une terrible douleur alors qu'elle hurle en une terrifiante cacophonie évoquant les derniers râles d'un mourant.*

Le hurlemort est un esprit mort-vivant qui incarne les cris et les râles des mourants alors qu'ils poussent leurs derniers souffles. Ce monstre arpente seul les champs de bataille oubliés, les charniers et les sites d'épidémies dévastatrices, poussant des hurlements lugubres et inhumains. Il revit les derniers instants de ceux qui, victimes de violences, de maladies ou de quelque autre tragédie, ont connu une longue agonie. En général, plus l'aura de mort et de désespoir qui hante le lieu est importante, plus le hurlemort est puissant. Ceci dit, de minuscules sites ayant connu des actes de violence particulièrement abjects peuvent également donner naissance à l'une de ces créatures.

La plupart des hurlemorts hantent un seul et unique endroit, mais certains errent sans but sur des routes désertes et autres lieux inhospitaliers. Il s'agit d'esprits vengeurs et courroucés qui babillent sans cesse les dernières paroles des morts. Ils cherchent simplement à tuer des vivants pour se repaître de leurs ultimes hurlements. On remarque la présence d'un hurlemort aux étranges bruits qui l'accompagnent mais également aux chuchotements de morts gémissant de douleur. Ces bruits persistent parfois pendant des années après la destruction du mort-vivant.

Le hurlemort mesure entre 1,50 m et 1,80 m.

Les hurlemorts parlent le commun et une autre langue, qui correspond généralement à celle des individus morts dans la zone. Ils s'expriment rarement à dessein et se contentent le plus souvent de répéter les dernières paroles des centaines d'âmes qui ont péri, le tout se mélangeant en un terrifiant chahut.

### COMBAT

Le hurlemort charge tête baissée au combat, usant de son pouvoir de désespoir pour clouer ses adversaires sur place avant de les frapper de son contact intangible. Il patiente jusqu'à ce qu'il puisse prendre un maximum de cibles dans le rayon de son pouvoir de cri de l'agonisant. S'il sent que sa fin est proche, il reste au cœur de la mêlée et recourt à son pouvoir de râle funeste pour porter un dernier coup aux vivants.

**Cri de l'agonisant (Sur).** Une fois par jour, au prix d'une action complexe, le hurlemort peut pousser un cri à glacer le sang qui dure jusqu'à 3 rounds. Après le premier round, le monstre peut utiliser une action simple pour maintenir le hurlement. Cette attaque affecte toutes les créatures vivantes situées dans une émanation d'un rayon de 9 mètres centrée sur le hurlemort ou dans un cône de 18 mètres de long s'étendant depuis le monstre, au choix de celui-ci. Une fois la forme de l'effet choisie, il ne peut plus en changer pendant les 3 rounds. Dans le cas d'un cône, le monstre ne peut viser que dans

une seule direction lors de son tour de jeu. Les créatures prises dans la zone doivent réussir un jet de Volonté (DD 26) sous peine de subir les effets décrits ci-dessous. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Les créatures dépourvues d'ouïe ou situées dans une zone de silence bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde. Les effets sont cumulatifs et concomitants :

**Round 1 :** la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

**Round 2 :** la créature est étourdie pendant 1d3 rounds.

**Round 3 :** la créature subit les effets d'une *aliénation mentale*, comme le sort du même nom jeté par un ensorceleur de niveau 18.

L'effet est tellement bruyant qu'il empêche toute conversation. Les personnages qui tentent de jeter un sort accompagné de composantes verbales doivent réussir un test de Concentration (DD 26) sous peine de voir celui-ci annulé.

**Désespoir (Sur).** Quiconque aperçoit un hurlemort doit réussir un jet de Volonté (DD 24) sous peine d'être paralysé de terreur pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit



*Hurlemort*



	<b>Hurlemort</b>	<b>Hurlemort évolué</b>
	<b>Mort-vivant (intangible) de taille M</b>	<b>Mort-vivant (intangible) de taille M</b>
Dés de vie :	18d12+18 (135 pv)	25d12+25 (187 pv)
Initiative :	+11	+12
Vitesse de déplacement :	vol 12 m (bonne) (8 cases)	vol 12 m (bonne) (8 cases)
Classe d'armure :	28 (+7 Dex, +5 parade, +6 malfeasance), contact 28, pris au dépourvu 21	31 (+8 Dex, +5 parade, +8 malfeasance), contact 31, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte :	+9/—	+12/—
Attaque :	contact intangible (+16 corps à corps, 1d4 Cha permanent)	contact intangible (+20 corps à corps, 1d4 Cha permanent)
Attaque à outrance :	contact intangible (+16/+11 corps à corps, 1d4 Cha permanent)	contact intangible (+20/+15/+10 corps à corps, 1d4 Cha permanent)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	cri de l'agonisant, désespoir, rôle funeste	cri de l'agonisant, désespoir, rôle funeste
Particularités :	grâce de la mort, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+4), traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au silence	grâce de la mort, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+4), traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au silence
Jets de sauvegarde :	Réf +13, Vig +8, Vol +15	Réf +18, Vig +10, Vol +18
Caractéristiques :	For —, Dex 25, Con —, Int 8, Sag 14, Cha 20	For —, Dex 27, Con —, Int 8, Sag 14, Cha 20
Compétences :	Détection +17, Discrétion +17, Fouille +12, Intimidation +19, Perception auditive +17	Détection +17, Discrétion +23, Fouille +20, Intimidation +22, Perception auditive +22
Dons :	Attaque spéciale renforcée (cri de l'agonisant), Attaques réflexes, Science de l'initiative, Science de la robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer	Attaque spéciale renforcée (cri de l'agonisant), Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement :	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	15	19
Trésor :	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	19–30 DV (taille M)	26–30 DV (taille M)
Ajustement de niveau :	—	—

réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de ce hurlemort pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Diminution permanente de Charisme (Sur).** Une créature frappée par le hurlemort doit réussir un jet de Vigueur (DD 24) sous peine de subir une diminution permanente de 1d4 points de Charisme (2d4 points en cas de coup critique). Chaque fois qu'il réussit cette attaque, le monstre gagne 5 points de vie temporaires (10 en cas de coup critique). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Rôle de mort (Sur).** Quand les points de vie d'un hurlemort chutent à 0, il pousse un dernier cri dévastateur. Les créatures vivantes situées dans une étendue de 90 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 24) sous peine de gagner 1d4 niveaux négatifs. Les créatures dépourvues d'ouïe ou situées dans une zone de *silence* bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Grâce de la mort (Ext).** Le hurlemort bénéficie d'un bonus de malfeasance de +1 à la CA pour chaque tranche de 3 DV qu'il possède.

**Vulnérabilité au silence (Ext).** Les hurlemorts ne supportent pas le silence d'autant que celui-ci leur nuit. Pour entrer dans le rayon d'un sort de *silence*, il leur faut réussir un jet de Volonté (DD 12 + niveau de lanceur de sorts). À chaque round passé dans le rayon d'un sort de *silence*, le monstre subit 1d10 points de dégâts (Volonté, 1/2 dégâts).

comparables aux hurlemorts habituels, mais elles sont plus belliqueuses et redoutables encore.

Le hurlemort évolué qui est présenté ici bénéficie d'une évolution en termes de dés de vie et d'augmentations aux valeurs de caractéristiques découlant de son nouveau total de dés de vie.

### Combat

Les DD de sauvegarde des pouvoirs de cri de l'agonisant (DD 29), de désespoir (DD 27), de diminution permanente de Charisme (DD 27) et de rôle de mort (DD 27) de ce hurlemort évolué ont été ajustés selon ses dés de vie. Pour le reste, ce monstre se conforme aux tactiques de ses petits cousins.

## LES HURLEMORTS D'ÉBERRON

Des hurlemorts hantent les plaines ensanglantées des terres du Deuil. Ils sont tout aussi nombreux sur les côtes déchiquetées des désolations démoniaques sur lesquelles navires et équipages viennent se disloquer. L'un des Seigneurs de la Poussière, un puissant rakshasa, vit dans un palais hanté par des hurlemorts et trouve leurs cris des plus apaisants.

## LES HURLEMORTS DE FAERÛN

Des hurlemorts hantent Faerûn depuis le Temps des Troubles, une ère de grande agitation et de souffrances qui prit fin avec la mort de nombreux dieux. Ils hantent également la région du puits noir où s'élevait jadis la ville de Tilverton et d'autres ruines où règnent la terreur et le désespoir.

## HURLEMORT ÉVOLUÉ

Les conflits cataclysmiques donnent parfois naissance à des hurlemorts d'une puissance incroyable. Ces horreurs sont



# HURLEUR SAUVAGE

**Créature magique de taille M**

**Dés de vie :** 7d10+56 (94 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +7/+11

**Attaque :** morsure (+8 corps à corps, 1d8+7)\*

**Attaque à outrance :** morsure (+8 corps à corps, 1d8+7)\* et 2 griffes (+3 corps à corps, 1d6+5)\*

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** croc-en-jambe, hurlement de terreur

**Particularités :** déplacement mineur, guérison accélérée (3), immunités, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +13, Vol +4

**Caractéristiques :** For 18, Dex 17, Con 27, Int 7, Sag 14, Cha 16

**Compétences :** Déplacement silencieux +13, Détection +5, Discrétion +13, Perception auditive +5

**Dons :** Attaque en puissance, Discret, Science de l'initiative

**Environnement :** montagnes tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou troupe (6-10)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 8-14 DV (taille M), 15-21 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Une créature hideuse avance à pas de loup dans votre direction tout en vous fixant de ses yeux parfaitement blancs. Sa peau noire et rabougrie est recouverte d'une fourrure clairsemée et de plaies béantes. Elle renifle le sol en penchant sa tête féline et vous distinguez derrière elle une longue queue émaciée qui fouette les airs.*

Les hurleurs sauvages sont le fruit d'expériences nécromantiques extrêmes qui ont mal tourné. Qu'ils aient été conçus à partir de bêtes éclipantes, de panthères ou de créatures inconnues, les premiers hurleurs sauvages furent pervertis par d'énormes quantités d'énergie magique. En raison de ces expériences, ils ont non seulement développé une immunité contre la magie de nécromancie, mais ils ont également gagné des pouvoirs qui font d'eux des tueurs particulièrement efficaces. Les hurleurs sauvages sont des prédateurs impitoyables, qui chassent non seulement pour le plaisir mais également pour le frisson que cela leur procure.

Le hurleur sauvage mesure 2,10 mètres de long et pèse 200 kilos environ. S'il aime hurler, ce monstre ne parle pas. Certains spécimens reconnaissent tout de même quelques mots simples de goblin.

## COMBAT

Un hurleur sauvage solitaire tente toujours de tendre une embuscade à sa proie. Quand il frappe, il entame le combat en poussant un hurlement de terreur dans l'espoir de distraire et d'affaiblir ses adversaires. Ensuite, il charge, comptant sur la rapidité de ses attaques pour terrasser son adversaire au plus vite.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -3 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +3 aux jets de dégâts.

**Croc-en-jambe (Ext).** Si le hurleur sauvage touche à l'aide de son attaque de morsure, il peut effectuer un croc-en-jambe (modificateur de +4 au test) au prix d'une action libre sans réaliser d'attaque de contact ni provoquer d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, son adversaire n'a cependant pas le droit de tenter de croc-en-jambe à son tour.

**Hurlement de terreur (Sur).** Tous les 1d4 rounds, le hurleur sauvage peut pousser un terrible gémissement qui frappe ses adversaires de terreur. Toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres et qui entendent le cri sont affectées. Les cibles doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) sous peine d'être secouées aussi longtemps qu'elles restent dans la zone puis 2d4 rounds par la suite. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre le hurlement de ce monstre précis pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Déplacement mineur (Sur).** Une hallucination lumineuse entoure en permanence le hurleur sauvage, si bien qu'il est difficile de le localiser avec précision. Toute attaque au corps à corps ou à distance le visant a 20 % de chances de le rater, sauf si l'assaillant est en mesure de le localiser par un autre sens que la vue. Un effet de vision lucide permet à l'utilisateur de voir la véritable position de la créature, mais détection de l'invisibilité n'est d'aucun secours.

**Immunités (Ext).** Les hurleurs sauvages sont immunisés contre l'absorption d'énergie, l'énergie négative et la terreur.

**Compétences.** Le hurleur sauvage bénéficie d'un bonus racial de +6 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.



*Hurleur sauvage*

## LES HURLEURS SAUVAGES D'ÉBERRON

Des hurleurs sauvages arpentent le Labyrinthe, un dédale de canyons et de crevasses qui balafre les désolations démoniaques. On en trouve également dans les ruines désolées et les donjons abandonnés du Khorvaire, qui vont même jusqu'à conclure des alliances avec les seigneurs de guerre gobelinoïdes en échange de trésors et de chair fraîche.



# JONGLAME

## Fée de taille G

Dés de vie : 22d6+88 (165 pv)

Initiative : +11

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 28 (-1 taille, +7 Dex, +6 naturelle, +6 armure), contact 16, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +11/+19

Attaque : chaîne cloutée +5 (+22 corps à corps, 2d6+11) ; ou griffes (+17 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : chaîne cloutée +5 (+22/+17/+12 corps à corps, 2d6+11) ; ou 2 griffes (+17 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (jusqu'à 6 m avec la chaîne cloutée)

Attaques spéciales : contrôle de sort-vivant, frénésie sanguinaire provoquée, nuée d'armes, pouvoirs magiques

Particularités : éloignement des projectiles, greffe d'armure, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (10/fer froid), résistance à la magie (26), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +13, Vol +15

Caractéristiques : For 19, Dex 25, Con 19, Int 10, Sag 14, Cha 24

Compétences : Déplacement silencieux +32, Détection +27, Diplomatie +9, Discrétion +28, Perception auditive +27, Psychologie +27, Saut +37

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Extension de pouvoir magique (barrière de lames), Extension de pouvoir magique (mur de feu), Pouvoir magique rapide (barrière de lames), Pouvoir magique rapide (mur de feu), Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou troupe (1 plus 1d3 sorts-vivants)

Facteur de puissance : 14

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

*Cette grande créature élancée a l'air fort dangereuse. Sa structure humanoïde présente des bras et des jambes minces, mais ses traits sont dissimulés sous une armure de métal quasi moulante. Elle fait preuve de grâce et d'assurance dans le moindre de ses mouvements, mais ce sont sa précision et sa détermination qui sautent avant tout aux yeux. Des haches, des épées et d'autres armes munies d'une lame tourbillonnent autour d'elle en une espèce de nuée. Si toutes ces armes ont bel et bien l'air fonctionnelles, elles se s'approchent pas suffisamment de la créature pour mettre sa vie en danger.*

Les jonglames incarnent les forces de la guerre et du combat, un peu comme les nymphes incarnent la beauté de la nature et les dryades le cœur de leur arbre. Ces fées meurtrières sont issues d'un paysage ravagé par la guerre et constituent la réponse de la nature aux ravages de conflits armés. Le jonglame, parfois qualifié de fée de la guerre, a pour vocation de perpétuer les combats et de dresser les hommes et les animaux les uns contre les autres. Aliénés selon tous, à l'exception peut-être des forces insensibles de la nature, les jonglames considèrent l'arrêt de toute guerre via l'annihilation de tous ceux qui sont en mesure de se battre.

Esprits de terres déchirées par les affrontements, les jonglames naissent parfois de sites sur lesquels se sont déroulées de grandes batailles. Ils semblent d'une manière ou d'une

autre liés aux sorts-vivants, ou du moins à leur création, et ils ont la faculté de contrôler de telles créatures. En général, un jonglame est accompagné de sorts-vivants, qui lui sont liés au titre de gardiens, mais la relation qu'ils entretiennent semble davantage basée sur un instinct que sur la raison.

Les jonglames ont la peau gris clair, une corpulence humanoïde et de beaux traits elfiques. On voit rarement leur visage, littéralement déformé par une soif de sang, car ils se couvrent d'éléments d'armure de la tête aux pieds. Leur caractéristique la plus singulière est la nuée d'armes qui tourbillonne autour d'eux en les effleurant. Toute créature qui s'approche de ce monstre court donc le risque d'être gravement blessée. Le jonglame mesure 4,50 mètres et pèse 250 kilos.

Les jonglames parlent l'abyssal, le commun, l'inférieur et le sylvestre.

## COMBAT

Le jonglame est l'incarnation même d'un combat enragé, mais il préfère déclencher un conflit parmi ses adversaires plutôt que de se livrer lui-même à un affrontement au corps à corps. Il utilise ses redoutables pouvoirs surnaturels pour que ses ennemis s'entre-tuent. Il recourt ensuite à ses pouvoirs magiques pour façonner le théâtre des hostilités à son goût, isolant de petits groupes d'ennemis pour mieux les anéantir.

**Contrôle de sort-vivant (Sur).** Le jonglame intimide et contrôle les sorts-vivants comme un prêtre d'alignement mauvais le fait avec les morts-vivants. Le monstre peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son bonus de Charisme (10 fois par jour pour un jonglame moyen). Il intimide et contrôle les sorts-vivants comme un prêtre d'un niveau égal à la moitié de ses dés de vie.

**Frénésie sanguinaire provoquée (Sur).** Toute créature située dans un rayon de 3 mètres d'un jonglame doit réussir un jet de Volonté (DD 28) sous peine d'être prise d'une incroyable frénésie meurtrière. En cas d'échec, le sujet bénéficie d'un bonus de +2 en Force et subit un malus de -2 à la CA. Il ne fait plus de distinction entre ses amis et ses ennemis et doit porter une attaque au corps à corps à la créature la plus proche à chaque round (recourant si possible à une attaque à outrance ou chargeant si cela semble plus adapté). Le comportement des sujets est incohérent et ils ne peuvent ni parler, ni lancer de sorts, ni communiquer pendant toute la durée de l'effet. La frénésie dure un nombre de rounds égal à 10 moins le bonus de Sagesse (1 round minimum), même si le jonglame est mort ou a quitté les lieux.

Il s'agit d'un pouvoir mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Nuée d'armes (Sur).** Le jonglame est continuellement entouré d'une nuée d'armes tourbillonnantes. Celle-ci inflige 2d6 points de dégâts tranchants par round aux créatures adjacentes au monstre. La réduction des dégâts des cibles est applicable.

**Pouvoirs magiques.** Arme magique suprême, barrière de lames (DD 23), force de taureau et mur de feu, 3 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Notez que les dons Extension de pouvoir magique et Pouvoir magique rapide affectent toutes les utilisations quotidiennes de barrière de lames et de mur de feu.

**Éloignement des projectiles (Sur).** Chaque fois qu'une attaque à distance vise le jonglame, l'arme est renvoyée et a une chance de frapper l'assaillant. Ce dernier compare son jet d'attaque à sa propre CA, puis il résout l'attaque et les dégâts comme s'il s'était lui-même attaqué.



Les armes à distance pourvues de bonus d'altération épique ne sont pas affectées par ce pouvoir.

**Grefte d'armure (Ext).** Le jonglame porte une armure constituée au fil de ses affrontements. Celle-ci lui offre une bonne protection mais ne lui impose pas de bonus de Dextérité maximal, de malus d'armure aux tests, de malus en vitesse de déplacement et de risque d'échec des sorts profanes. Nulle autre créature, pas même l'un de ses congénères, ne peut porter l'armure d'un jonglame.

## TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Le jonglame est particulièrement efficace quand il inspire une frénésie sanguinaire à ses ennemis, ce qui permet de les dresser les uns contre les autres. Par contre, il doit se situer dans un rayon de 3 mètres de ses ennemis au début du combat. Une fois ses adversaires affectés par le pouvoir, il cloisonne soigneusement le champ de bataille à l'aide de *barrières de lames* et de *murs de feu*. Dès lors que ses pouvoirs surnaturels et magiques ont rempli leur rôle, il s'approche de ses adversaires les uns après les autres pour les achever, bonifiant si possible ses facultés de combat via *force de taureau*.

**Avant le combat.** Effectue une reconnaissance de la zone de manière à pouvoir diviser ses adversaires en petits groupes au moyen de *barrière de lames* et *mur de feu*. Juste avant le combat, il se lance *force de taureau* (bénéficiant ainsi de +3 aux jets de dégâts de la chaîne cloutée et de +2 aux tests de Saut). Le jonglame jouit toujours d'*arme magique suprême* (inclus dans le profil ci-dessus).

**Round 1.** Avance vers les adversaires ayant vraisemblablement des jets de Volonté défavorables (guerriers en armure lourde), les soumettant à son pouvoir de frénésie sanguinaire provoquée. Utilise un *mur de feu* étendu à incantation rapide pour diviser ses ennemis en petits groupes. Tente de les séparer de manière à ce que les sujets de la frénésie sanguinaire provoquée soient répartis dans chacun de ces groupes. Recourt à une deuxième action de mouvement pour se retirer du conflit.

**Round 2.** Répète la tactique du round 1.

**Round 3.** Si certains adversaires ne sont pas exposés à la frénésie sanguinaire, se déplace près d'eux et répète la tactique du round 1. Sinon, utilise *barrière de lames* ou *mur de feu* (étendu et à incantation rapide dans les deux cas) pour isoler un adversaire qui n'est pas affecté avant de se rapprocher de lui pour qu'il soit la cible de la nuée d'armes.

**Round 4.** Si les adversaires ne sont pas capables de répliquer en tant que groupe, le monstre se charge d'eux au corps à corps les uns après les autres. S'ils restent capables de monter une attaque coordonnée, utilise des *barrières de lames* et des *murs de feu* étendus à incantation rapide pour couvrir sa retraite.

## LES JONGLAMES D'ÉBERRON

Les jonglames sont attirés vers les terres du Deuil en raison des batailles spectaculaires qui s'y sont déroulées pendant la

Dernière Guerre, mais on en trouve aussi près de théâtres d'affrontements que la nature et le temps ont recouverts de leur étreinte. Certains se cachent également dans les ruines de châteaux et de forteresses abandonnés après la chute de l'empire de Dhakân.

## LES JONGLAMES DE FAERÛN

S'il existe des jonglames à Faerûn, on les trouve forcément là où se sont formés des sorts-vivants (cf. page 170). Ils élisent certainement domicile dans de vieilles ruines nétherisses, dans les régions où sont déroulées la guerre des Portorques et les guerres de la Couronne, et sur les sites de batailles plus récentes (cf. Chapitre 6 du guide des ROYAUMES OUBLIÉS).



Jonglame

### LE JONGLAME ET SON ESCORTE

Les jonglames sont généralement accompagnés de 1 à 3 sorts-vivants. Le MD les choisit parmi ceux qui sont proposés au sein de sa campagne ou effectue un à trois jets de dés sur la table ci-dessous. « Éberron » se réfère au guide d'ÉBERRON et « MM III » se rapporte au présent ouvrage.

1d100	Sort-vivant	FP	Source
01-05	Mains brûlantes-vivante	1	Éberron
06-15	Sommeil affaiblissant-vivant	2	MM III
16-45	Feu scintillant-vivant	6	MM III
46-75	Brume mortelle-vivante	7	Éberron
76-95	Brume glacée-vivante	9	MM III
96-100	Blasphème-vivant	13	MM III



## JUSTICIER PLANAIRE

**Extérieur (Loi) de taille G**

**Dés de vie :** 17d8+34 (110 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 9 m en harnois (6 cases), vol 18 m (bonne) en harnois ; vitesse de base au sol 12 m, vitesse de base en vol 27 m (bonne)

**Classe d'armure :** 26 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle, +9 harnois +1 en mithral), contact 12, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +17/+26

**Attaque :** épée à deux mains +1 (+23 corps à corps, 3d6+8/17-20)

**Attaque à outrance :** épée à deux mains +1 (+23/+18/+13/+8 corps à corps, 3d6+8/17-20)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** châtiment du Chaos, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre la paralysie, réduction des dégâts (10/Chaos), résistance à la magie (24), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +13, Vig +12, Vol +16

**Caractéristiques :** For 21, Dex 17, Con 14, Int 13, Sag 18, Cha 12

**Compétences :** Art de la magie +21, Concentration +22, Connaissances (plans) +21, Connaissances (religion) +21, Détection +24, Diplomatie +3, Intimidation +21, Perception auditive +24, Premiers secours +24, Psychologie +24, Survie +4 (+6 dans les autres plans)

**Dons :** Arme de prédilection (épée à deux mains), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Science du critique (épée à deux mains), Science de l'initiative, Volonté de fer

**Environnement :** Champ de Bataille Infernal d'Achéron

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-7)

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** normal plus épée à deux mains +1 et harnois +1 en mithral

**Alignement :** toujours loyal neutre

**Évolution possible :** 18-23 DV (taille G), 24-34 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Un homme imposant vêtu d'un harnois en mithral incrusté d'or se tient devant vous, l'air grave. De superbes ailes de plumes blanches et noires jaillissent de son dos. Ses yeux brillent d'une lueur dorée et sont surmontés d'épais sourcils. Enfin, il porte une épée à deux mains argentée.*

Représentants parfaits de la Loi, les justiciers planaires parcourent le multivers afin de châtier le Chaos. Se faisant, ils témoignent d'un même respect aux archons et aux diables, et d'une même haine aux démons et aux éladrins. Leurs desseins coïncident souvent avec ceux des inéluctables, si bien que les deux races collaborent parfois.

Le justicier planaire mesure 2,70 mètres et pèse 250 kilos. Ses yeux et ses armes présentent toutes sortes de teintes métalliques, du bleu électrique au vieux cuivre.

Les justiciers planaires parlent l'abyssal, le céleste, le commun et l'inferral.

### COMBAT

Le justicier s'attache en priorité à terrasser les créatures chaotiques et évite de nuire à celles qui sont loyales, mais il n'hésite pas à se défendre.

Les armes naturelles du justicier planaire, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes loyales pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Châtiment du Chaos (Sur).** Quatre fois par jour, le justicier planaire peut tenter de châtier le Chaos au prix d'une attaque au corps à corps normale. Il bénéficie d'un bonus égal à son modificateur de Charisme au jet d'attaque et d'un bonus égal à ses dés de vie au jet de dégâts. S'il châtie une créature qui n'est pas chaotique, le pouvoir est sans effet mais est tout de même dépensé.

**Pouvoirs magiques.** Bénédiction et détection du Chaos, à volonté ; ancre dimensionnelle, négation de l'invisibilité, silence (DD 13) et soins importants, 3 fois/jour ; changement de plan, dissipation du Chaos (DD 16) et injonction suprême (DD 16), 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

### TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Le justicier planaire choisit généralement sa cible avec soin et élabore une stratégie adaptée avant de s'attaquer à elle.

*Avant le combat.* Lance négation de l'invisibilité pour dévoiler les adversaires cachés.

*Round 1.* Lance ancre dimensionnelle sur la cible.

*Round 2.* Si la cible a des alliés, lance injonction suprême pour les faire fuir. Si elle est seule, lance bénédiction et se rapproche de sa cible.

*Round 3.* Attaque à outrance.

*Round 4.* Poursuit ses attaques au corps à corps contre la cible ou lance silence pour faire taire un lanceur de sorts gênant.

*Round 5.* Répète le round 3 ou lance changement de plan s'il est sérieusement menacé.

### LES JUSTICIERS PLANAIRES D'ÉBERRON

Les justiciers planaires combattent les forces du Chaos au sein même de Shavarath, le Champ de Bataille. Cependant, ils sont originaires du plan de Dànvi, l'Ordre Parfait.



*Justicier planaire*



## KENKU

*Un humanoïde encapuchonné se tient dans l'ombre. Il a des serres d'oiseau en guise de mains et de pieds. Sous le capuchon de sa robe, vous distinguez également des traits aviaires : des yeux de fouine tout noirs, un bec sombre et des plumes brun roux.*

Les kenkus descendent d'oiseaux, mais ils n'ont ni ailes ni faculté de vol. Un plumage doux et sombre leur couvre la tête et le torse, mais leurs jambes et leurs bras maigres restent dépourvus de plumes.

Égoïstes et secrets, les kenkus se regroupent dans les grandes villes, se tapissent dans les ruelles sombres et dérobent l'or des passants. Ils voyagent rarement seuls et préfèrent arpenter les rues en petits gangs tout en tramant des plans visant à amasser davantage de richesse et de pouvoir. En raison de leur penchant pour les affaires louches, ils servent souvent de brutes, de voleurs, d'espions ou d'assassins.

Le kenku mesure en moyenne 1,50 mètre. Ses os étant partiellement creux, il pèse entre 35 et 40 kilos.

Les kenkus parlent le commun et leur propre langue (le kenku).

### COMBAT

Sous leurs robes brunes des plus banales, les kenkus dissimulent un éventail d'armes et d'outils utiles. Violents mais lâches, ils fuient ou se rendent si les choses tournent au vinaigre.



Kenku

L'homme d'armes kenku présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux : For 13, Dex 12, Con 8, Int 10, Sag 11, Cha 9.

**Allié proche (Ext).** Les kenkus œuvrent à merveille aux côtés de leurs alliés. Quand un allié leur prête son aide sur un test de compétence ou un jet d'attaque, ou lorsque eux-mêmes aident autrui, les kenkus appliquent ou gagnent un bonus de +3 (et non de +2). En outre, les kenkus bénéficient d'un bonus de +4 (et non de +2) aux jets d'attaque contre les adversaires pris en tenaille par un allié.

**Imitation des sons (Ext).** Le kenku peut imiter les sons, voix et accents familiers. Ce pouvoir ne lui permet cependant pas de parler une langue qu'il ne connaît pas. Pour reproduire la voix d'un individu précis, le kenku effectue un test de Bluff. Les protagonistes connaissant cette voix doivent alors réussir un test de Psychologie opposé pour comprendre qu'elle n'a rien d'authentique.

**Compétences.** Les kenkus bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

### CHAPARDEUR KENKU

Le kenku met ses compétences d'espion ou d'assassin au service de créatures puissantes. Au combat, il compte sur des qualités comme la discrétion, la coopération et l'initiative pour s'en sortir indemne. En plus de ses armes, il porte des outils de cambrioleur.

Le roublard kenku présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux : For 10, Dex 15, Con 8, Int 12, Sag 13, Cha 14.

#### Combat

Le chapardeur kenku exploite au mieux ses aptitudes de roublard, préférant collaborer avec un allié pour prendre son adversaire en tenaille et lui porter une attaque sournoise.

**Attaque sournoise (Ext).** Lorsqu'un chapardeur kenku attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le kenku et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 au niveau 1 et ils augmentent de 1d6 de plus tous les niveaux impairs de roublard. Si le kenku obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

**Recherche des pièges (Ext).** Un chapardeur kenku peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut également utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés.

### LA SOCIÉTÉ DES KENKUS

Les kenkus éclosent comme les oiseaux et vivent au sein d'aires et de nids familiaux, la plupart étant situés non loin ou au sein de grandes villes. À neuf ans, le jeune adulte quitte à jamais son nid natal et vole de ses propres ailes, généralement pour rallier un petit groupe de kenkus dont l'état d'esprit est similaire au sien. Les adultes restent au



### Kenku, hommes d'armes de niveau 1 Humanoïde (kenku) de taille M

### Chapardeur kenku, roublard de niveau 1 Humanoïde (kenku) de taille M

Dés de vie :	1d8-1 (3 pv)	1d6-1 (5 pv)
Initiative :	+2	+7
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	17 (+2 Dex, +4 chemise de mailles, +1 targe), contact 12, pris au dépourvu 15	16 (+3 Dex, +2 armure de cuir, +1 targe), contact 13, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+1/+1	+0/-1
Attaque :	griffes (+1 corps à corps, 1d3) ; ou épée courte (+2 corps à corps, 1d6/19-20) ; ou matraque (+1 corps à corps, 1d6 non-léthal) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/×3)	griffes (-1 corps à corps, 1d3-1) ; ou épée courte (-1 corps à corps, 1d6-1/19-20) ; ou matraque (-1 corps à corps, 1d6-1 non-léthal) ; ou arc court (+3 distance, 1d6-1/×3)
Attaque à outrance :	2 griffes (+1 corps à corps, 1d3) ; ou épée courte (+2 corps à corps, 1d6/19-20) ; ou matraque (+1 corps à corps, 1d6 non-léthal) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/×3)	2 griffes (-1 corps à corps, 1d3-1) ; ou épée courte (-1 corps à corps, 1d6-1/19-20) ; ou matraque (-1 corps à corps, 1d6-1 non-léthal) ; ou arc court (+3 distance, 1d6-1/×3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	attaque sournoise (+1d6)
Particularités :	allié proche, imitation des sons, vision nocturne	allié proche, imitation des sons, recherche des pièges, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +1, Vol +0	Réf +5, Vig -1, Vol +1
Caractéristiques :	For 11, Dex 14, Con 8, Int 10, Sag 11, Cha 9	For 8, Dex 17, Con 8, Int 12, Sag 13, Cha 14
Compétences :	Déplacement silencieux +0, Discrétion +1, Équitation +2, Escalade +1, Saut -1	Acrobaties +5, Bluff +6, Crochetage +7, Déguisement +6, Déplacement silencieux +6, Désamorçage/sabotage +5, Détection +3, Discrétion +6, Escamotage +5, Fouille +3, Perception auditive +3, Renseignements +6
Dons :	Arme de prédilection (épée courte)	Science de l'initiative
Environnement :	plaines tempérées	plaines tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple ou groupe (3-12)	solitaire, couple ou groupe (3-12)
Facteur de puissance :	1/2	1
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement neutre mauvais	généralement neutre mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+0	+0

sein de tels groupes pour la protection et les gains qu'ils offrent. Quelques-uns vivent cependant en toute indépendance ou s'associent à d'autres types de créatures qui accordent une certaine valeur à leurs services.

## PERSONNAGES KENKUS

Les personnages kenkus tendent vers la neutralité. Bien que la plupart soient d'alignement mauvais, il existe également des kenkus neutres et neutres bons. Ils apprécient la classe de roublard et se tournent occasionnellement vers la classe de prestige d'assassin. Les prêtres kenkus sont rares, mais ceux qui empruntent cette voie se tournent vers Vecna, le dieu des secrets.

Les personnages kenkus ont les traits raciaux suivants :

- +2 en Dextérité, -2 en Force.
- Taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un kenku est de 9 mètres.
- Vision nocturne.
- *Allié proche (Ext)*. Les kenkus œuvrent à merveille aux côtés de leurs alliés. Quand un allié leur prête son aide sur un test de compétence ou un jet d'attaque, ou lorsque eux-mêmes aident autrui, les kenkus appliquent ou gagnent un bonus de +3 (et non de +2). En outre, les kenkus bénéficient d'un bonus de +4 (et non de +2) aux jets d'attaque contre les adversaires pris en tenaille par un allié.
- *Imitation des sons (Ext)*. Le kenku peut imiter les sons, voix et accents familiers. Ce pouvoir ne lui permet cependant pas de parler une langue qu'il ne connaît pas. Pour reproduire la voix d'un individu précis, le kenku effectue un test de Bluff. Les protagonistes connaissant cette voix

doivent alors réussir un test de Psychologie opposé pour comprendre qu'elle n'a rien d'authentique.

- *Armes naturelles*. 2 griffes (1d3).
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.
- *Langues*. D'office : commun et kenku. Supplémentaires : aérien, gnome, goblin, halfelin et nain.
- *Classe de prédilection*. Roublard.
- *Ajustement de niveau*. +0.

## LES KENKUS D'ÉBERRON

Un réseau d'espions kenkus du nom de Vivenuit a infiltré diverses métropoles du Khorvaire. La Vivenuit dispose de lieux de réunion secrets (qualifiées d'aires) à Zarash'ak (marches de l'ombre), Hautepointe (Droâm), Sharn et Starilaskur (Brélande), Crâne-de-Wyverne (Dargûn), Taer Valaëstas (Valénar) et Nouveau-Trône (Q'barra). Les guildes de voleurs et d'assassins kenkus sont aussi courantes. La plus grande est la Volée de l'Œil Noir, basée à Starilaskur. La majestueuse maîtresse de la guilde, Œil Noir (NM, f, roublard 8/assassin 4 kenku), a un plumage blanc, ce qui témoigne de son âge avancé, et certaines rumeurs voudraient qu'elle soit à la recherche d'un successeur.

## LES KENKUS DE FAERÛN

Les kenkus vivent dans les villes du sud de Faerûn. Une vaste guilde quelque peu désorganisée de voleurs et d'assassins est basée à Zazesspur. Ses membres sont les Serres-dagues. Des kenkus ont également élu domicile dans les nations orientales de Veldorn et Estagund. Les ancêtres viendraient de Kara-Tur, en Extrême-Orient.



## KRAAL

**Élémentaire (extraplanaire, froid) de taille G**  
**Dés de vie :** 9d8+45 (85 pv)  
**Initiative :** +0  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)  
**Classe d'armure :** 21 (-1 taille, +8 naturelle, +4 parade), contact 13, pris au dépourvu 21  
**Attaque de base/lutte :** +6/+15  
**Attaque :** griffes (+10 corps à corps, 1d8+5 plus 1d6 froid)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+10 corps à corps, 1d8+5 plus 1d6 froid) et morsure (+8 corps à corps, 2d6+2 plus 1d6 froid)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m  
**Attaques spéciales :** gel, souffle, spasmes d'agonie  
**Particularités :** froid réfléchissant, immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/-), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu  
**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +11, Vol +5  
**Caractéristiques :** For 21, Dex 11, Con 20, Int 9, Sag 10, Cha 14  
**Compétences :** Détection +4, Fouille +3, Perception auditive +4  
**Dons :** Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaques multiples, Volonté de fer  
**Environnement :** plan élémentaire de l'Eau  
**Organisation sociale :** solitaire  
**Facteur de puissance :** 6  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre mauvais  
**Évolution possible :** 10-18 DV (taille G), 19-27 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

Une créature haute de 2,40 mètres, puissamment bâtie de glace magique, se tient devant vous. Des arêtes et des aiguilles de glace recouvrent son corps humanoïde noir bleuté. Une froide lueur bleue illumine son regard, sa bouche et ses articulations. Ses longs bras musclés s'achèvent par des griffes acérées et sa mâchoire dévoile des rangées de crocs pointus.

Quand un être particulièrement maléfique et haineux périt dans le plan élémentaire de l'Air ou dans le plan élémentaire de l'Eau, son énergie vitale est en quelque sorte capturée par les puissances planaires et donne naissance à un kraal. Celui-ci ne conserve aucun souvenir de son existence passée et prend la forme d'un nuage éclatant d'énergie glacée piégé dans une monstrueuse coquille de glace bleutée.

Certains lanceurs de sorts spécialisés dans la convocation et le contrôle de serviteurs extraplanaires se lient à des kraals quand ils découvrent l'existence de ces élémentaires. D'ailleurs, le kraal aime quitter son plan d'origine car cela lui donne l'occasion de nuire aux vivants. Un kraal convoqué auquel on ne donne pas l'occasion de chasser et de tuer se retourne invariablement contre celui qui l'a appelé.

Les kraals sont des créatures solitaires qui ne se mélangent pas et ne se reproduisent pas. Ils s'attaquent rarement entre eux et combinent parfois leurs forces pour vaincre un ennemi commun avant de reprendre leur chemin.

Le kraal mesure 2,40 mètres. Sa tête repose sur de larges épaules et ses bras musclés sont équipés de longues griffes capables de broyer la pierre. Le kraal pèse entre 500 kilos et 1 tonne.

Les kraals ne peuvent ni parler ni communiquer, mais ils disposent d'une forme d'intelligence rudimentaire, ce qui leur permet de recevoir des ordres quand les circonstances s'y prêtent.

### COMBAT

Le kraal est un tueur impitoyable qui tire un grand plaisir de la simple vue du sang de ses adversaires. Il bat rarement en retraite et attaque jusqu'à ce qu'il soit tué ou ôte la vie de son ennemi. Il entame habituellement les hostilités en usant de son souffle. Il concentre avant tout ses attaques sur les adversaires capables d'utiliser du feu (magique ou non). Cependant, son impatience fait qu'il ne s'appuie pas uniquement sur son souffle et plonge au cœur de la mêlée pour déchiqueter ses adversaires à l'aide de ses griffes.

**Gel (Ext).** Le kraal génère tellement de froid que son simple contact (ce qui inclut toutes ses attaques) inflige 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires. Les armes en métal qu'il peut être amené à manier conduisent également ce froid.

**Souffle (Sur).** Cône de 18 mètres de long, 3 fois/jour, 6d6 froid, Réflexes (DD 19), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Spasmes d'agonie (Ext).** S'il est tué, le kraal explose et dégage un souffle glacé qui inflige 10 points de dégâts de froid et 10 points de dégâts perforants dans un rayon de 9 mètres (Réflexes, DD 19, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Froid réfléchissant (Sur).** Le rayonnement de froid magique que dégagent les fissures apparaissant dans la glace noirâtre de ce monstre lui confère une certaine protection, qui se traduit par un bonus de parade de +4 à la CA.

### LES KRAALS D'ÉBERRON

Sur Éberron, les kraals sont originaires du plan glacé de Risia, qui est adjacent au plan Matériel durant un mois tous les cinq ans.



Kraal



# LHOSK

## Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +8/+16

Attaque : lance (+7 corps à corps, 2d6+14/×3)\*

Attaque à outrance : lance (+7/+2 corps à corps, 2d6+14/×3)\* et morsure (+2 corps à corps, 1d6+6)\* ; ou 2 coups (+7 corps à corps, 1d6+8)\* et morsure (+2 corps à corps, 1d6+6)\*

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : toile d'enchevêtrement

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 19, Dex 17, Con 18, Int 8, Sag 12, Cha 7

Compétences : Connaissances (nature) +6, Escalade +13, Premiers secours +3, Survie +8 (+10 dans les environnements naturels de surface)

Dons : Attaque en puissance, Autonome, Enchaînement

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, meute (2-5 plus 1 rôdeur de niveau 3) ou troupe (5-20 plus 2 rôdeurs de niveau 3 et 1 druide de niveau 6)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +3

\* Inclut les ajustements dus au don  
Attaque en puissance.

*Cette créature ressemble à un gorille à la fourrure noire de la tête à la taille, et à une grosse araignée monstrueuse velue pour ce qui est de la partie inférieure du corps. Son intelligence est manifeste puisque son équipement inclut divers outils et ceintures.*

Les lhosks sont des cueilleurs et des chasseurs de la jungle qui vivent des riches ressources naturelles de leur environnement. Agiles malgré leur taille, ils parcourent un vaste territoire en quête de nourriture et d'eau. Ces monstres sont persuadés que le monde est rempli d'esprits, à la fois d'êtres intelligents et d'objets comme les pierres et les arbres. Les lhosks croient également qu'ils ont été créés pour interpréter et exécuter les souhaits de ces esprits tout en veillant sur eux.

Les lhosks vivent en cellules familiales gérées par le mâle le plus costaud, la place de chef se gagnant au cours d'un combat rituel. Un nid de lhosks inclut des femelles (moitié moins nombreuses que les mâles) et des jeunes (eux-mêmes moitié moins nombreux que les femelles).

Le lhosk mesure entre 1,80 m et 2,10 m pour un poids de 500 kilos environ. Il a deux bras, comme un gorille, et huit pattes. Celles-ci occupent un espace d'environ 3 mètres de diamètre, la portion arachnéenne du corps mesurant dans les 90 centimètres de haut.

Les lhosks parlent le commun. Ceux qui ont une intelligence supérieure à la moyenne parlent également les langues de leurs voisins, le plus souvent le draconien, le goblin et l'orque.

## COMBAT

Les lhosks se méfient des autres races civilisées mais ne sont pas particulièrement virulents. Ils usent de leurs toiles pour tendre des pièges et interrogent les intrus capturés. Si ces derniers ne tiennent pas compte de leurs instructions ou passent à l'attaque, ils se défendent jusqu'à la mort. Ils n'hésitent pas à s'en prendre à tous ceux qui menacent leurs femelles et leurs petits.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -4 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +4 aux jets de dégâts (+8 dans le cas d'une lance).

**Toile d'enchevêtrement (Ext).** Le lhosk peut projeter une toile d'araignée, 8 fois par jour. Il s'agit d'une attaque de contact à distance dont le facteur de portée est égal à 3 mètres (avec une portée maximale de 15 mètres). Elle est efficace contre les créatures de taille TG ou inférieure.

Une créature touchée par la toile est enchevêtrée. La victime peut s'en libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 17) ou en la déchirant (test de Force, DD 21). Les DD de sauvegarde sont liés à la Dextérité et le DD du test de Force inclut un bonus racial de +4. Dans les deux cas, il s'agit d'actions simples.

**Compétences.** Le lhosk bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

## LA SOCIÉTÉ DES LHOSKS

Les lhosks vivent en petits groupes de nomades. Le jour, ils chassent et voyagent, à la recherche de fruits et de légumes. Ils restent rarement au même endroit plus de quelques jours et se rendent toujours là où il y a de la nourriture. Ils bâtissent des abris temporaires à partir de matériaux naturels mais les laissent derrière eux quand ils partent.

Une patrouille de lhosks est généralement composée de mâles. La troupe offre la même composition de mâles, de femelles et de petits qu'un nid (il s'agit simplement d'un nid qui se déplace vers un nouveau campement).

## LHOSKS ET NIVEAUX DE CLASSE

La classe de prédilection des lhosk est rôdeur, mais la plupart des chefs sont des druides. La plupart choisissent les humanoïdes (elfes) en guise d'ennemis jurés. En effet, ils croisent la route de nombreux elfes dans les forêts.



Lhosk



## LUMI

*Une tête affichant dignité et gravité flotte à une quinzaine de centimètres au-dessus du corps décapité de cet humanoïde à forte carrure. Sa peau luit légèrement et une lumière blafarde se dégage des interstices de son armure.*

Les lumis constituent une race de guerriers et de soigneurs qui vivent dans le plan de l'énergie positive. Ils y bâtissent des cités de verre et de lumière élançées parfaitement protégées en raison des dangers inhérents au plan qui menacent tous les étrangers. Hormis les plus curieux, l'énergie positive suffit généralement à tenir tout le monde à l'écart.

Les lumis vénèrent le concept de Lumière et ne s'attachent à aucune divinité. Ils louent sa faculté de dévoiler tout ce qui est caché et la voient comme un symbole de pureté et de vérité. Les lumis sont honnêtes à l'excès et connus pour ne pas mâcher leurs mots, quitte à énoncer des vérités peu flatteuses. Ils méprisent la duperie par-dessus tout. Au sein de leurs communautés, les mensonges (ce qui inclut les plus petits sorts d'illusion) sont des crimes capitaux. Ils se rendent souvent dans le plan Matériel pour y affronter les créatures manipulant l'énergie négative et autres menteurs connus. Cela peut en faire les alliés de personnages bons pour un temps, mais leur code de l'honnêteté et de la vérité passe avant le bien-être d'autrui, et ils n'ont aucun scrupule à tuer ceux qui l'enfreignent.

Le lumi moyen mesure entre 1,50 m et 2,10 m, pour un poids compris entre 50 et 150 kilos.

Les lumis parlent le commun ainsi que leur propre langue (le lumi).

### COMBAT

Au corps à corps, le lumi brandit une morgens-tern dorée dont il saisit parfaitement le maniement. Il préfère un bon combat en terrain découvert et recourt rarement à des tactiques d'embuscade. Les prêtres lumis apprécient les sorts qui donnent un coup de main à leurs guerriers plutôt que ceux qui affectent directement l'ennemi.

**Pouvoirs magiques.** Destruction de mort-vivant (DD 10) et lumière, à volonté ; poussière scintillante (DD 12) et soins légers, 3 fois/jour. Niveau 3 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Corps lumineux (Sur).** Le corps du lumi est imprégné d'une énergie positive légèrement luisante. Il est immunisé contre les sorts de mort, les effets de mort magique, l'absorption d'énergie et les effets d'énergie négative (comme les sorts de blessure ou contact glacial).

De plus, les lumis sont adaptés à la vie dans le plan de l'énergie positive. Ils ne gagnent pas de points de vie temporaires du fait de leur simple présence dans un plan pourvu de la caractéristique d'énergie positive majoritairement dominante (cf. page 12 du Manuel des Plans) et ils ne risquent donc pas l'explosion dans le plan de l'énergie

positive. Cependant, ils tirent pleinement les bénéfices de la faculté de guérison accélérée des plans pourvus de la caractéristique d'énergie positive.

Le lumi diffuse continuellement une lueur blafarde dans un rayon de 1,50 mètre. Il lui est impossible de réprimer volontairement ce pouvoir, mais la lueur peut être dissimulée par des sorts de ténèbres.

**Tête flottante (Ext).** La tête d'un lumi flotte naturellement à quelques centimètres au-dessus de ses épaules. Il peut la tourner dans n'importe quelle direction mais est incapable de la lever, de la baisser ou de l'écarter de l'endroit où elle flotte. Une force invisible empêche également quiconque de la déplacer. Les créatures qui prennent un lumi en tenaille ne bénéficient pas de l'habituel bonus de +2 aux jets d'attaque. De plus, le lumi est immunisé contre le pouvoir de décapitation d'une arme *vorpale*. Enfin, il est impossible de l'étrangler et il est immunisé contre l'asphyxie.

**Vision éclairée (Ext).** Un lumi ne peut être ébloui ou aveuglé par aucun effet. Il peut cependant être aveuglé par un camouflage, comme une brume ou les ténèbres. Il est immunisé contre *couleurs dansantes*, *explosion de lumière*, *lueur d'arc-en-ciel*, *lumière brûlante*, *rayon de soleil* et tout effet faisant un usage direct de la lumière sous une forme d'attaque (comme le rayon de lumière d'un ghaele). Enfin, *épée radieuse* ne lui inflige que des dégâts non-létaux.

**Compétences.** Le lumi bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Psychologie.

### CROISÉ LUMI

Souvent considérés comme les leaders des groupes de guerriers lumis qui partent dans les autres plans, les croisés sont issus des chevaliers qui ont démontré leur foi et leur dévotion envers la Lumière. Ce sont de farouches guerriers saints qui utilisent leur magie à des fins tactiques.

Le croisé lumi présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux : For 13, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 12.

#### Combat

Les croisés lancent des sorts en prévision d'un combat. Ils en gardent quelques-uns de côté pour soigner leurs soldats et pour les situations d'urgence. Dès que l'affrontement débute, ils mènent la charge, cherchant avant tout à détruire les armes des combattants adverses.

Exemple de sorts de prêtre préparés (5/6/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — assistance divine, détection de la magie, résistance, soins superficiels (×2) ; 1<sup>er</sup> — bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine (×2), protection contre le Chaos\*, regain d'assurance ; 2<sup>e</sup> — arme alignée, force de taureau (×2), métal brûlant, silence ; 3<sup>e</sup> — dissipation de la magie, lumière brûlante\*, prière, protection contre les énergies destructives.

\* Sort de domaine. Domaines :

Loi (lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts) et Soleil (renvoi des morts-vivants suprême, 1 fois/jour).





	Lumi	Croisé lumi
	<b>Extérieur (extraplanaire) de taille M</b>	<b>Guerrier de niveau 2/prêtre de niveau 6</b>
<b>Dés de vie :</b>	2d8+4 (13 pv)	<b>Extérieur (extraplanaire) de taille M</b> 8d8+32 plus 2d10+8 (87 pv)
<b>Initiative :</b>	+3	+3
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m en armure à plaques (4 cases) ; vitesse de base 9 m	6 m en harnois +2 (4 cases) ; vitesse de base 9 m
<b>Classe d'armure :</b>	18 (-1 taille, +7 armure à plaques, +2 écu en acier), contact 9, pris au dépourvu 18	21 (-1 Dex, +10 harnois +2, +2 amulette d'armure naturelle +2), contact 9, pris au dépourvu 21
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+2/+3	+8/+11
<b>Attaque :</b>	morgenstern de maître (+5 corps à corps, 1d8+1)	épée à deux mains +1 (+13 corps à corps, 2d6+5/17-20)
<b>Attaque à outrance :</b>	morgenstern de maître (+5 corps à corps, 1d8+1)	épée à deux mains +1 (+13/+8 corps à corps, 2d6+5/17-20)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	pouvoirs magiques (8 fois/jour, +1, 2d6+7, niveau 6), sorts	pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants
<b>Particularités :</b>	corps lumineux, tête flottante, traits des Extérieurs, vision éclairée, vision dans le noir (18 m)	aura d'énergie positive, corps lumineux, tête flottante, traits des Extérieurs, vision éclairée, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +2, Vig +5, Vol +5	Réf +4, Vig +15, Vol +13
<b>Caractéristiques :</b>	For 13, Dex 8, Con 15, Int 10, Sag 15, Cha 10	For 16, Dex 8, Con 18, Int 8, Sag 20, Cha 12
<b>Compétences :</b>	Concentration +7, Connaissances (plans) +5, Détection +9, Diplomatie +7, Fouille +7, Perception auditive +7, Premiers secours +7, Psychologie +9	Concentration +11 (+15 pour lancer un sort sur la défensive), Connaissances (plans) +4, Connaissances (religion) +3, Détection +9, Diplomatie +6, Fouille +6, Perception auditive +8, Premiers secours +10, Psychologie +11
<b>Dons :</b>	Arme de prédilection (morgenstern), Science de l'initiative <sup>s</sup>	Arme de prédilection (épée à deux mains) <sup>s</sup> , Attaque en puissance <sup>s</sup> , Emprise sur les morts-vivants, Magie de guerre, Science du critique (épée à deux mains), Science de la destruction, Science de l'initiative <sup>s</sup>
<b>Environnement :</b>	plan de l'énergie positive	plan de l'énergie positive
<b>Organisation sociale :</b>	compagnie (2-4 guerriers ou prêtres de niveau 3) ou escouade (11-20 guerriers ou prêtres de niveau 3 plus 2 guerriers/prêtres de niveau 8 et 1 prêtre de niveau 12)	solitaire, croisade (30-100 guerriers ou prêtres de niveau 3 plus 1 croisé tous les 10 membres, 5 guerriers ou paladins de niveau 10, 3 prêtres de niveau 12 et 1 paladin ou guerrier/prêtre de niveau 17)
<b>Facteur de puissance :</b>	2	8
<b>Trésor :</b>	normal	normal
<b>Alignement :</b>	souvent loyal neutre	généralement loyal neutre
<b>Évolution possible :</b>	par une classe de personnage	par une classe de personnage
<b>Ajustement de niveau :</b>	+2	+2

Possessions. Amulette d'armure naturelle +2, épée à deux mains +1, harnois +2, baguette de soins légers.

## LA SOCIÉTÉ DES LUMIS

Les lumis ont une société très ordonnée dont la hiérarchie stricte est de nature théologique. Chaque communauté est plus ou moins indépendante, mais les grands ecclésiastiques de nombreuses villes se rassemblent régulièrement dans une cathédrale cachée flottant dans le plan de l'énergie positive.

Les lumis sont déterminés à éradiquer les menteurs et autres escrocs. Leur souhait le plus cher est de débarquer dans le plan Matériel et d'exécuter toutes les créatures malhonnêtes qui y vivent. Heureusement, ils ne sont pas assez nombreux pour perpétrer un tel massacre. Du moins pas pour l'instant, mais leurs rangs grossissent rapidement. Certains estiment que dans moins de vingt ans, ils auront suffisamment de soldats pour envisager de procéder à une grande purge. Une telle invasion aura assurément de graves conséquences.

## PERSONNAGES LUMIS

Les personnages lumis ont les traits raciaux suivants :

- +2 en Force, -2 en Dextérité, +4 en Constitution, +4 en Sagesse.
- Taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un lumi est de 9 mètres.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- **Dés de vie raciaux.** Le lumi commence avec deux niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 2d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +2 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +3, Vig +3 et Vol +3.
- **Compétences raciales.** Les niveaux d'Extérieur d'un lumi lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 5 × (8 + modificateur d'Intelligence, 1 minimum). Ses compétences de classe sont Concentration, Connaissances (plans), Détection, Diplomatie, Fouille, Perception auditive, Premiers secours et Psychologie. Il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Psychologie.
- **Dons raciaux.** Les niveaux d'Extérieur d'un lumi lui confèrent un don. Il gagne Science de l'initiative en qualité de don supplémentaire.
- **Attaques spéciales** (cf. ci-dessus). Pouvoirs magiques.
- **Particularités** (cf. ci-dessus). Corps lumineux, tête flottante, vision éclairée.
- **Langues.** D'office : commun et lumi. Supplémentaires : abyssal, céleste, infernal et nain.
- **Classe de prédilection.** Prêtre. Quel que soit leur alignement, tous les prêtres lumis canalisent l'énergie positive. Un prêtre lumi vénère la Lumière et choisit ses domaines parmi les suivants : Guerre, Loi et Soleil.
- **Ajustement de niveau.** +2.



# MACABRIN

**Mort-vivant de taille M**

**Dés de vie :** 12d12 (78 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 20 (+1 Dex, +4 naturelle, +5 parade), contact 16, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +6/+3

**Attaque :** griffes (+3 corps à corps, 1d4-3 plus absorption d'énergie)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4-3 plus absorption d'énergie)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, pouvoirs magiques

**Particularités :** grâce impie, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +9, Vol +16

**Caractéristiques :** For 4, Dex 13, Con —, Int 18, Sag 17, Cha 20

**Compétences :** Art de la magie +18, Bluff +19, Concentration +19 (+23 pour utiliser un pouvoir magique sur la défensive), Connaissances (mystères) +18, Connaissances (plans) +18, Diplomatie +25, Dressage +14, Intimidation +21, Psychologie +14, Renseignements +17

**Dons :** Amélioration des créatures convoquées, École renforcée (Invocation), Magie de guerre, Négociation, Persuasion

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire plus 1 monstre issu de la liste de convocation de monstres VI

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** normal (x2)

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +3

*Ce vieillard à la peau parcheminée crépite d'une lueur noire qui semble assurer son intégrité physique. Ses os ont tout l'air de s'être ratatinés, tout comme ses muscles.*

Les macabrin sont des humanoïdes faibles, ratatinés et paranoïaques qui puisent leur force dans la substance du plan de l'énergie négative. Ils usent de cette énergie pour convoquer des créatures chargées de veiller sur leur corps frêle et proche de l'inanition, s'entourant si nécessaire d'esprits des enfers.

Le macabrin n'est jamais seul. Ainsi, quand on croise son chemin, il est toujours accompagné d'au moins un monstre convoqué. De plus, il n'a pas besoin de repos et est toujours à même de convoquer un allié. C'est d'ailleurs pour cette raison que cette créature a une si mauvaise réputation dans les plans d'origine des monstres qu'il appelle à ses côtés.

Malgré cela, les macabrin comptent parmi les êtres les plus charismatiques du multivers. Ils bluffent, cajolent, menacent et font chanter des spécimens de toutes les races pour qu'ils leur rapportent les objets et informations dont il a tant besoin.

Le macabrin fait 30 centimètres de moins que de son vivant car ses muscles se ratatinent en raison d'une exposition prolongée à l'énergie négative. Il pèse moins de 50 kilos. Il parle les langues qu'il connaissait de son vivant mais peut parfaitement en avoir appris d'autres par la suite pour communiquer avec ses serviteurs.

## COMBAT

Le macabrin exècre la simple idée d'être impliqué dans un combat au corps à corps, ce qui explique qu'il interpose toujours un monstre entre ses ennemis et lui. S'il est pris au beau milieu d'un combat, il fera tout son possible pour s'en dégager.

**Absorption d'énergie négative (Sur).** S'il réussit une attaque de griffes, le macabrin confère 1 niveau négatif à sa cible, qu'il inflige ou non des dégâts. Le DD de sauvegarde du jet de Vigueur visant à se débarrasser de ce niveau est égal à 21 et est lié au Charisme.

**Pouvoirs magiques.** Dissipation de la magie, protection contre le Bien/le Chaos/la Loi/le Mal, 1 fois/jour ; contrat (DD 20) et convocation de monstres VI (créatures d'alignement mauvais uniquement), 1 fois/5 rounds. Niveau 12 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Grâce au don Amélioration des créatures convoquées, toutes les créatures que le macabrin appelle bénéficient d'un bonus de +4 en Force et en Constitution.

**Grâce impie (Sur).** Le macabrin bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde et d'un bonus de parade à la CA égal à son modificateur de Charisme.

## TACTIQUE

Le macabrin débute généralement le combat en envoyant les sbires qu'il a convoqués dans la mêlée, ce qui lui donne le temps de jauger ses adversaires et d'appeler une autre créature.

**Avant le combat.** Lance protection contre le Bien et convocation de monstres VI. Parmi ses meilleures options, on trouve le diable à chaînes, le rhinocéros fiélon, l'araignée monstrueuse fiélon de taille TG et le mille-pattes monstrueux fiélon de taille Gig. À moins que vous ne sachiez précisément quand a été convoqué le dernier monstre du macabrin, partez du principe que le sort a encore une durée de 2d6 rounds au moment où le combat débute.

**Round 1.** Lance une dissipation de la magie à cible pour éliminer les effets défensifs d'un adversaire.

**Dès que possible.** Appelle une autre créature via convocation de monstres VI. Si le macabrin doit fuir, il convoque une créature aussi grande que possible et la place entre ses adversaires et lui.



Macabrin

SW  
04

MACABRIN

Illus. de S. Wood



## MANGE-MOELLE

### Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 11d12+22 (93 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+14

Attaque : tentacule (+10 corps à corps, 1d10+5)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+10 corps à corps, 1d10+5) et 2 griffes (+5 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (jusqu'à 3 m pour les tentacules)

Attaques spéciales : bond, étreinte, mange-os

Particularités : odorat, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), résistance au feu (10), au froid (10) et au son (10), robustesse impie, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +9

Caractéristiques : For 21, Dex 16, Con —, Int 8, Sag 14, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +17, Détection +13, Discrétion +13, Perception auditive +13

Dons : Arme naturelle supérieure (griffes), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3–6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 12–15 DV (taille M), 16–33 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature émaciée est de forme humanoïde, mais deux longs tentacules entortillés jaillissent de ses aisselles. Bien que ses traits évoquent ceux d'un gobelinoïde, de vilaines griffes apparaissent au bout de ses grands pieds grêles. De plus, sa mâchoire révèle de nombreuses dents aiguës, dont six crocs de 15 centimètres de long. Parfaitement imberbe, cette créature à la peau grisâtre est recouverte de plaies suppurantes qui suintent d'un fluide blanchâtre.*

Créature des plus répugnantes, le mange-moelle chasse dans le but de dévorer les os de ses proies. Morts-vivants nés d'un épouvantable rituel semblable à celui de la création d'une momie, les mange-moelle parcourent les régions les plus noires du monde en quête de créatures sur lesquelles se nourrir. Des magiciens hobgobelins sont à l'origine du rituel qui permet de créer ces monstruosité. Ils utilisèrent d'ailleurs des cadavres de guerriers gobelins et gobelours pour concevoir les premières. Simple tradition au départ, l'utilisation de gobelours et de gobelins devint par la suite systématique, si bien que presque tous les mange-moelle sont issus de l'une ou l'autre de ces deux races gobelinoïdes. En théorie, d'autres créatures humanoïdes pourraient faire de parfaits mange-moelle, mais il faudrait alors dénaturer et adapter le rituel original.

Les mange-moelle ressemblent en bien des manières à des blêmes, poussant ainsi tous ceux qui les aperçoivent à les prendre pour de telles goules. Du reste, sans les deux tentacules qui jaillissent de leurs aisselles et leurs six crocs menaçants, la description correspondrait parfaitement.

Le corps du mange-moelle est recouvert de plaies suppurantes, résultat de son besoin permanent de se nourrir. Plus ce monstre tarde à liquéfier et à ingérer les os de ses victimes, plus le nombre de plaies apparentes est élevé. Cela n'a pas

d'incidence sur ses pouvoirs, mais il se montre très intrépide si la faim le tenaille.

Les mange-moelle se nourrissent de toutes les créatures pourvues d'un squelette. Ils ne s'intéressent pas aux vermines, aux élémentaires, aux créatures artificielles et aux créatures qui ne possèdent pas d'os. Nombre de carnivores dévorent également les os de leurs proies, mais certainement pas de la même façon que les mange-moelle. Ces deniers sécrètent une étrange substance alchimique au moyen de leur salive, l'ensemble transformant les os en un liquide visqueux. Une fois les os liquéfiés, le monstre les boit en mordant sa victime. Pour résumer, le mange-moelle est aux os ce que le vampire est au sang.

Le mange-moelle mesure près de 2,10 mètres pour un poids compris entre 110 et 115 kilos. Créé à partir d'un cadavre de gobelours, il ressemble vaguement à un gobelinoïde.

Les mange-moelle parlent les langues qu'ils connaissent de leur vivant, ce qui inclut généralement le goblin et celles de leur créateur (habituellement le goblin et le commun).

## COMBAT

Chasseurs de talent, les mange-moelle préfèrent s'en prendre à des proies solitaires, sauf quand ils évoluent en meute. Ils frappent généralement depuis une cachette,



Mange-moelle



bondissant sur leur malheureuse victime pour tenter de l'agripper aussi vite que possible. Un mange-moelle affamé a toutes les chances d'attaquer sans se soucier de sa sécurité, agrippant sa victime même si elle fait partie d'un groupe et la buvant sans se soucier de ses camarades.

**Bond (Ext).** Si le mange-moelle charge, il peut effectuer une attaque à outrance dans le même round.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le mange-moelle doit toucher à l'aide d'une attaque de tentacule. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il établit une prise et inflige automatiquement des dégâts de griffes ou de tentacule à sa victime. Le monstre inflige automatiquement des dégâts de griffes ou de tentacule à chaque round où il parvient à maintenir sa prise. De plus, un mange-moelle qui réussit à immobiliser son adversaire peut lui boire les os (cf. ci-dessous). Les mange-moelle bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte.

**Mange-os (Sur).** Si le mange-moelle parvient à agripper son adversaire, il peut commencer à lui boire les os. Pour ce faire, le monstre doit réussir un test de lutte. S'il immobilise son adversaire, il plante ses épouvantables crocs dans son corps. Il sécrète alors une toxine douloureuse qui lui inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. À chaque round d'immobilisation, le mange-moelle inflige ces mêmes dégâts. Une créature dont la valeur de Constitution tombe à 0 meurt sur-le-champ, ses os devenant trop fragiles pour soutenir son corps qui s'effondre alors comme un sac de chair désarticulée.

Les créatures dénuées de squelette ou de Constitution sont immunisées contre l'affaiblissement temporaire que provoque ce pouvoir.

**Robustesse impie (Ext).** Le mange-moelle gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme × ses dés de vie.

**Compétences.** Les mange-moelle bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

## MANGE-MOELLE MINEUR

**Mort-vivant de taille P**

**Dés de vie :** 7d12+14 (59 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+1 taille, +4 Dex, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +3/-1

**Attaque :** tentacule (+6 corps à corps, 1d8+2)

**Attaque à outrance :** 2 tentacules (+6 corps à corps, 1d8+2) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (jusqu'à 3 m pour les tentacules)

**Attaques spéciales :** bond, étreinte, mange-os

**Particularités :** odorat, résistance au feu (5), au froid (5) et au son (5), robustesse impie, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +2, Vol +6

**Caractéristiques :** For 15, Dex 18, Con —, Int 8, Sag 12, Cha 15

**Compétences :** Déplacement silencieux +15, Détection +9, Discrétion +15, Perception auditive +9

**Dons :** Arme naturelle supérieure (griffes), Attaque en puissance, Attaques réflexes

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire, couple, meute (3-6) ou groupe (7-12)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 8-10 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** —

Les mange-moelle mineurs ressemblent vaguement aux gobelins qui leur donnent naissance (tout comme leurs grands cousins ressemblent à des gobelours). Cependant, nul ne prendrait un mange-moelle mineur pour un spécimen d'une nouvelle espèce de goblin. Plus que tout autre gobelinoïde, les mange-moelle mineurs ressemblent à leurs cousins de grande taille, avec cette même peau grise, des crocs acérés, deux tentacules et des plaies purulentes.

On engendre ce monstre en appliquant le rituel nécromantique de création de mange-moelle à un goblin. Ces spécimens mesurent entre 90 cm et 105 cm pour un poids compris entre 17 et 18 kilos.

## Combat

Les mange-moelle mineurs n'ont pas les mêmes capacités physiques que leurs grands cousins, mais ceci n'est pas simplement dû à leur taille. Ils résistent moins bien aux énergies destructives et ne jouissent d'aucune réduction des dégâts. Leurs talents de lutte sont limités, tout comme leur potentiel défensif, si bien qu'ils préfèrent combattre en groupe. Bien qu'ils soient eux aussi animés par une faim de loup, ils sont suffisamment malins pour fondre sur une même cible et terrasser leurs adversaires les uns après les autres.

**Bond (Ext).** Si le mange-moelle mineur charge, il peut effectuer une attaque à outrance dans le même round.

**Mange-os (Sur).** Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que celui du mange-moelle, si ce n'est qu'il inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution.

**Robustesse impie (Ext).** Le mange-moelle mineur gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme × ses dés de vie.

**Compétences.** À l'instar de leurs cousins et des gobelins dont ils sont issus, les mange-moelle mineurs bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

## CRÉATION DE MANGE-MOELLE

Le rituel de transformation d'un cadavre de gobelours en mange-moelle nécessite un sort de *création de mort-vivant* jeté par un lanceur de niveau 15 doté de 10 degrés de maîtrise en Connaissances (religion). Le processus de transformation d'un cadavre de goblin est similaire mais moins éprouvant, si bien qu'il nécessite simplement un sort de *création de mort-vivant* jeté par un lanceur de niveau 12 doté de 7 degrés de maîtrise en Connaissances (religion). Habituellement, seuls les prêtres et magiciens hobgobelins connaissent ces rituels, mais certaines races en ont certainement éventé les secrets.

**Robustesse impie (Ext).** Le mange-moelle gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme × ses dés de vie.

**Compétences.** Les mange-moelle bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

## LES MANGE-MOELLE D'ÉBERRON

Les vieux royaumes gobelinoïdes du Khorvaire ont survécu sous la forme de ruines disséminées au travers du cœur du continent. Sous ces ruines sont tapies des morts-vivants comme les mange-moelle. De nombreux seigneurs de guerre hobgobelins et leurs gardes du corps ont été transformés en mange-moelle après avoir subi des funérailles des plus hétérodoxes.



# MASTODONTE

## Animal de taille TG

Dés de vie : 15d8+93 (160 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-2 taille, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +11/+30

Attaque : défenses (+20 corps à corps, 3d8+16)

Attaque à outrance : coup (+20 corps à corps, 2d8+11) et 2 pattes (+15 corps à corps, 2d6+5) ; ou défenses (+20 corps à corps, 3d8+16)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (jusqu'à 4,50 m avec les défenses)

Attaques spéciales : piétinement (2d12+16)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +15, Vol +7

Caractéristiques : For 32, Dex 11, Con 23, Int 2, Sag 10, Cha 5

Compétences : Détection +11, Perception auditive +11

Dons : Arme naturelle supérieure (coup), Arme naturelle supérieure (défenses), Endurance, Robustesse, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupeau (3-6)

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 16-30 DV (taille TG), 31-45 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

*Une créature gigantesque, semblable à un éléphant, se dresse devant vous. Ses défenses ont quasiment la longueur de son corps.*

Aggressifs et dotés d'un comportement territorial poussé, les mastodontes sont de vieilles créatures proches des éléphants. Ils vivent généralement dans les forêts, les jungles et les îles tropicales reculées. Sous les climats froids, ils sont recouverts d'une épaisse fourrure qui leur donne un air hirsute. Quelques espèces, notamment celle qui vit dans les régions enneigées, n'ont pas les défenses susmentionnées.

Le mastodonte mesure 3 mètres au garrot et pèse plus de 2 tonnes. Ses défenses ont une longueur comprise entre 3,60 m et 4,50 m, ce qui lui confère une allonge supplémentaire.

## COMBAT

À l'instar de l'éléphant, le mastodonte charge les créatures menaçantes. Ses longues défenses lui permettent de frapper ses adversaires sans se placer au corps à corps.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 28), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante pour

un mastodonte : légère jusqu'à 2 076 kilos, intermédiaire de 2 076,5 à 4 152 kilos et lourde de 4 152,5 à 6 240 kilos.

## MASTODONTES ET COMPAGNONS ANIMAUX

Un druide de niveau 16 peut prendre un mastodonte pour compagnon animal. Appliquez un malus de -15 au niveau du druide pour ce qui est de déterminer le profil et les pouvoirs spéciaux de ce compagnon.

## LES MASTODONTES D'ÉBERRON

Des troupeaux de mastodontes parcourent librement l'arrière-pays de la toundra de Tashana, en Sarlonie. Parfois, l'un de ces animaux est capturé et ramené au Riédra, intégrant ainsi les rangs des bêtes de somme des Inspirés. Les géants du givre qui vivent dans les montagnes du sud du Xendrik font de mastodontes de taille Gig leurs montures. Beaucoup de chasseurs d'ivoire ont trouvé la mort au Xendrik après avoir voulu vérifier des rumeurs traitant de grands cimetières de mastodontes remplis de défenses. En Khorvaire, une défense de mastodonte adulte se négocie 500 po au bas mot.

## LES MASTODONTES DE FAERÛN

Les mastodontes arpentaient jadis la Vaasie, la Damarie et Narfell. Cependant, la civilisation les a repoussés vers l'est, vers les Désolations sans Fin, où de modestes troupeaux subsistent encore. Cependant, leur population décroît tous les ans. À Thay et dans d'autres contrées occidentales, une défense de mastodonte adulte se négocie 500 po au bas mot.

*Mastodonte*





## MOLLIPHANT

*Cette créature ressemble à un très grand éléphant croisé à un chien. Son énorme tête disproportionnée présente des bajoues et de dents saillantes aux bords déchiquetés.*

Les molliphants s'épanouissent dans le plan du Pandémonium et sont les monture de guerre préférées de nombreux démons. Ils sont très agressifs en milieu sauvage et chassent les créatures de taille M ou supérieure pour se nourrir.

Le molliphant dispose d'un corps massif, semblable à celui d'un éléphant, recouvert d'un épais cuir gris foncé, parcheminé et parfaitement imberbe. Le corps d'un molliphant sauvage est presque toujours couvert d'une croûte de boue séchée. Ses pattes, très larges, évoquent davantage celles d'un lion que celles d'un éléphant. Bien qu'il ne s'en serve jamais pour attaquer en raison de son poids, ce monstre est pourvu d'une dextérité surprenante pour sa taille, qui s'explique notamment par la forme de ses pattes.

La caractéristique la plus frappante du molliphant est son énorme tête, aussi large que son corps. Sa forme n'est pas sans rappeler celle d'un mastiff, avec des bajoues plus prononcées encore. Cette peau qui pend permet cependant au monstre d'ouvrir la gueule de manière à engloutir une proie entière, voire plusieurs.

Grande ouverte, la gueule du molliphant fait jusqu'à 2,40 mètres de large pour 2,10 mètres de haut. Elle est remplie de dents de différentes tailles destinées à écraser et à trancher sa nourriture. Les grandes bajoues renferment

également des glandes qui sécrètent de puissants sucs digestifs qui lui dégoulinent de la gueule, même quand elle est fermée. En fait, le processus de digestion du molliphant débute dans sa bouche même.

Un molliphant mesure 4,20 mètres au garrot et 5,40 mètres de long. Il pèse au moins 8 tonnes. Les molliphants ne parlent pas, mais ils comprennent les ordres simples en abyssal.

### COMBAT

Quand il attaque depuis une certaine distance, le molliphant charge instinctivement de manière à profiter de son attaque spéciale de morsure en charge.

Les armes naturelles du molliphant sont considérées comme des armes chaotiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -15 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +15 aux jets de dégâts.

**Engloutissement (Ext).** Une créature engloutie subit automatiquement 6d4 points de dégâts de morsure et 8 points de dégâts d'acide par round. Le molliphant recrache toute créature qui parvient à infliger un total de 40 points de dégâts à sa gueule, qui bénéficie d'une réduction des dégâts (15/contondant) et qui a une CA égale à 16. Les créatures ainsi piégées ne peuvent utiliser que des armes légères.

Après 3 rounds de mastication, le molliphant recrache sa victime pour voir si elle est morte. Si elle est encore vivante, il tente de l'agripper et de l'engloutir de nouveau.

**Etreinte (Ext).** Pour engloutir un adversaire sans charger, le molliphant doit toucher une créature de taille G ou inférieure à l'aide de son attaque de morsure. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'engloutir son adversaire au round suivant.

**Morsure en charge (Ext).** Quand il charge, le molliphant ouvre sa gigantesque bouche au maximum de manière à engloutir ses adversaires. S'il réussit une attaque de morsure au terme d'une charge, la victime doit réussir un jet de Réflexes (DD 23) sous peine d'être avalée. Au cours d'une attaque, le monstre peut ainsi engloutir 1 créature de taille G ou 2 créatures de taille M ou inférieure si elles sont adjacentes. Dans ce cas, il effectue un jet d'attaque contre l'adversaire ayant la CA la plus élevée. En cas de succès, les deux cibles subissent les dégâts de morsure et chacune a droit à un jet de Réflexes pour ne pas être happée. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

**Souffle (Sur).** Au prix d'une action libre, le molliphant peut cracher des acides gastriques sur ses adversaires, 3 fois par jour. Ce souffle prend la forme d'un cône de

*Molliphant*





	Molliphant Créature magique (Chaos, extraplanaire) de taille TG	Destrier démoniaque d'élite Créature magique (Chaos, extraplanaire) de taille TG
Dés de vie :	24d10+192 (324 pv)	30d10+300 (465 pv)
Initiative :	+1	+0
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases)	9 m en clibanion (6 cases) ; vitesse de base 12 m
Classe d'armure :	21 (-2 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20	26 (-2 taille, +12 naturelle, +6 clibanion), contact 8, pris au dépourvu 26
Attaque de base/lutte :	+24/+42	+30/+50
Attaque :	morsure (+17 corps à corps, 4d6+30/19-20 plus 2d4 acide)*	morsure (+25 corps à corps, 6d6+33/19-20 plus 2d4 acide)*
Attaque à outrance :	morsure (+17 corps à corps, 4d6+30/19-20 plus 2d4 acide)*	morsure (+25 corps à corps, 6d6+33/19-20 plus 2d4 acide)*
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	engloutissement, étreinte, morsure en charge, souffle	engloutissement, étreinte, morsure en charge, souffle
Particularités :	odorat, résistance à la magie (17), vision dans le noir (18 m), vision nocturne	monture combative, odorat, résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +15, Vig +22, Vol +10	Réf +17, Vig +27, Vol +13
Caractéristiques :	For 31, Dex 13, Con 26, Int 4, Sag 14, Cha 11	For 35, Dex 11, Con 30, Int 4, Sag 17, Cha 12
Compétences :	Détection +12, Intimidation +10, Perception auditive +7, Survie +9	Détection +17, Intimidation +15, Perception auditive +9, Survie +11
Dons :	Attaque en puissance, Dur à cuire, Endurance, Pistage, Science de la bousculade, Science du critique (morsure), Science du renversement, Talent (Perception auditive), Vigilance	Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Course, Dur à cuire, Endurance, Pistage, Port des armures intermé- diaires <sup>s</sup> , Port des armures légères <sup>s</sup> , Port des armures lourdes <sup>s</sup> , Science de la bousculade, Science du critique (morsure), Science du renversement, Talent (Perception auditive), Vigilance
Environnement :	Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium	Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium
Organisation sociale :	solitaire ou troupeau (6-30)	solitaire
Facteur de puissance :	11	16
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	généralement chaotique neutre	chaotique neutre
Évolution possible :	25-36 DV (taille TG)	31-36 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

4,50 mètres de long et inflige 5d4 points de dégâts d'acide aux créatures prises dans la zone (Réflexes, DD 23, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

## DESTRIER DÉMONIAQUE D'ÉLITE

La taille et la férocité du molliphant en font une monture de guerre précieuse pour tous ceux qui sont assez courageux pour le chevaucher. Habituellement, les molliphants parcourent les plaines du Pandémonium et peuvent être enrôlés de force dans les armées de démons, qui gardent jalousement le secret leur permettant de dompter et de dresser ces créatures. Un molliphant qui n'est pas sous l'emprise d'une magie de coercition attaque son cavalier ou son dresseur si ce dernier obtient un résultat naturel de 1 sur un test de Dressage ou d'Équitation. Le monstre ignore alors tous les autres adversaires.

Le destrier démoniaque d'élite présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux et augmentations découlant de ses nouveaux dés de vie : For 15, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 12.

### Combat

Un molliphant dressé se sent parfaitement à l'aise au beau milieu d'une bataille. Il ne recourt à son attaque de charge et à son souffle que si son cavalier le souhaite.

**Morsure en charge (Ext).** Le DD de sauvegarde de la morsure en charge (DD 25) d'un destrier démoniaque d'élite est ajusté selon ses dés de vie et sa valeur de Dextérité.

**Souffle (Sur).** Le DD de sauvegarde du souffle (DD 25) d'un destrier démoniaque d'élite est ajusté selon ses dés de vie et sa valeur de Dextérité.

**Monture combative (Ext).** Le cavalier d'un destrier molliphant bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Équitation. Le monstre est formé au port de tous les types d'armures.

**Compétences.** Le destrier molliphant bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Détection et de Perception auditive.

## LES MOLLIPHANTS D'ÉBERRON

Sur Éberron, les molliphants sont originaires du plan de Shavarath, en proie à la guerre. On en trouve également dans les profondes cavernes de Khyber, tapis dans l'ancien antre de leurs maîtres démoniaques qui ont depuis été piégés ou terrassés.

## LES MOLLIPHANTS DE FAERÛN

Dans les Royaumes Oubliés, les molliphants arpentent le plan du Cœur de la Fureur. On en croise également dans la Faille de Sang, où ils servent des démons impliqués dans la guerre du Sang.



## MOLOSSE CHAROGNEUX

**Mort-vivant de taille TG**

**Dés de vie :** 21d12 plus 84 (220 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 26 (-2 taille, +2 Dex, +16 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24

**Attaque de base/lutte :** +10/+32

**Attaque :** morsure (+17 corps à corps, 2d8+19)\*

**Attaque à outrance :** morsure (+17 corps à corps, 2d8+19)\* et 2 griffes (+12 corps à corps, 2d6+12)\*

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** absorption de corps, éventration (4d6+21), présence terrifiante

**Particularités :** aversion à la lumière du jour, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance à la magie (23), robustesse impie, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +7, Vol +12

**Caractéristiques :** For 38, Dex 14, Con —, Int —, Sag 11, Cha 18

**Compétences :** —

**Dons :** Attaque en puissance\*

**Environnement :** plaines froides

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-4)

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 22-31 DV (taille TG), 32-63 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Cette espèce de molosse mesure au moins 6 mètres au garrot. Un examen minutieux révèle que si la créature possède la silhouette d'un molosse, elle est composée de centaines de cadavres d'humanoïdes.*

Les molosses charogneux sont l'incroyable œuvre d'un dieu de la mort ou d'un nécromant totalement fou. Leur simple présence suggère une puissance nécromantique. Parfois, ces corps hurlent, grognent et sont agités de spasmes, ce qui ne fait que renforcer la vision d'horreur.

Une fois créé, le molosse charogneux est une machine de destruction parfaitement autonome qui arpente la nuit les champs de bataille ou s'aventure dans les domaines souterrains suffisamment vastes pour l'accueillir. Pendant la journée, ce monstre s'enfouit sous terre pour éviter la lumière du soleil. Les prêtres et nécromanciens assez puissants pour prendre le contrôle d'une telle horreur en font généralement un gardien.

Le molosse charogneux fait près de 6 mètres au garrot et pèse entre 17 et 18 tonnes.

### COMBAT

Le molosse charogneux s'en prend à toutes les créatures vivantes dont il croise le chemin. Quand il vient à bout d'un adversaire (surtout s'il s'agit d'un

humanoïde), il l'intègre sur-le-champ à son corps, même si sa victime n'est pas tout à fait morte.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

**Absorption de corps (Sur).** Quand un molosse charogneux réduit à moins de 0 les points de vie d'un humanoïde vivant de taille G ou inférieure, ce dernier doit effectuer un jet de Vigueur (DD 24). En cas d'échec, son corps est intégré à la carcasse du monstre, ce qui a pour effet de rendre à ce dernier un nombre de points de vie égal à  $3 \times$  les dés de vie de l'infortunée victime. Cet effet tue le sujet et ne facilite pas les choses si ses compagnons souhaitent récupérer son corps ou son équipement. En effet, il leur faut alors vaincre le molosse charogneux et extirper le corps voulu d'un tas de cadavres. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Éventration (Ext).** Si le molosse charogneux réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 4d6+21 points de dégâts supplémentaires.

**Présence terrifiante (Sur).** Tout molosse charogneux peut terrifier ses adversaires par sa simple présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le monstre charge ou attaque. Les cibles doivent réussir un jet de Volonté (DD 24) sous peine d'être secouées tant qu'elles restent dans un rayon de 18 mètres du molosse charogneux. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Aversion à la lumière du jour (Ext).** Les molosses charogneux détestent la lumière du jour. Quand ils sont exposés à celle-ci (seulement à celle d'origine naturelle, pas à celle qui est produite par le sort du même nom), ils subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.

**Robustesse impie (Ext).** Le molosse charogneux gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme  $\times$  ses dés de vie.

*Molosse charogneux*





# MOLOSSE RUNIQUE

## Aberration de taille M

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+8

Attaque : morsure (+8 corps à corps, 2d6+7) ou crachat maléfique (+5 contact à distance, voir description)

Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 2d6+7) ou crachat maléfique (+5 contact à distance, voir description)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : crachat maléfique

Particularités : allonge étendue, guérison accélérée (3), odorat psychique, réduction des dégâts (5/argent), vision aveugle instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con 17, Int 5, Sag 12, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +5, Discrétion +5, Natation +5, Survie +1 (+21 pour suivre une piste\*)

Dons : Attaques réflexes, Pistage<sup>S</sup>, Réflexes surhumains

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3-8)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 6-9 DV (taille M), 10-14 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

La créature qui se tient devant vous ressemble à un grand loup dépourvu de fourrure. Sa peau pâle et visqueuse est recouverte de tatouages abstraits. Alors qu'elle s'avance vers vous, vous remarquez qu'elle n'a pas de tête. Cependant, un long cou serpentin lui naît au milieu du dos et s'achève par une mâchoire surdimensionnée remplie de multiples rangées de dents. Bien qu'elle n'ait pas d'yeux, cette gueule ne manque pas de se tourner vers vous, crachant alors un jet de bile acide.

Le cuir poisseux des molosses runiques est pâle et moucheté, mais les gardiens de tels monstres les parent souvent de tatouages. Le molosse runique fait jusqu'à 1,80 mètre de long et 1,05 mètre au garrot pour un poids maximal de 180 kilos.

Les molosses runiques disposent d'une forme de langage limitée exploitant claquements de langue et cris perçants que ne sauraient reproduire les humanoïdes. La plupart comprennent le commun des Profondeurs, même s'ils ne le parlent pas.

## COMBAT

Les molosses runiques sont des créatures ingénieuses et tenaces. Si ses ennemis ne possèdent pas d'armes à distance, le monstre tente de recourir à sa vitesse de déplacement élevée pour prendre ses adversaires en tenaille, restant hors de portée tout en crachant sa bave acide. Face à des ennemis pourvus d'armes à distance, le monstre use de sa bave gluante contre le combattant adverse le plus puissant puis il se rapproche aussi vite que possible. Il tire le meilleur parti de ses réflexes et de son allonge étendue, frappant toute créature qui se déplace dans son espace occupé.

**Crachat maléfique (Ext).** Le molosse runique est capable de produire deux substances nocives qu'il peut ensuite cracher avec une force terrible. Il peut répandre un flot d'acide infligeant 1d6 points de dégâts par dé de vie (5d6 pour un spécimen normal), un jet de Réflexes (DD 15) réussi permettant de les réduire de moitié. Mais il peut également cracher un globe de mucus fonctionnant sur le même principe que *toile d'araignée* mais ne visant qu'une cible. Un jet de Réflexes (DD 15) réussi permet d'annuler l'effet. Ces deux attaques ont une portée de 30 mètres, nécessitent une attaque de contact à distance et peuvent être utilisées tous les 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Allonge étendue (Ext).** Le cou serpentin du molosse runique est bâti tout en longueur et en puissance, ce qui confère une allonge de 3 mètres à son attaque de morsure. Cette allonge lui permet également de contrôler un espace de 3 mètres de rayon. En raison de la souplesse de son cou, le monstre peut attaquer les adversaires adjacents sans malus.

**Odorat psychique (Sur).** Le molosse runique piste ses proies en suivant leur empreinte psychique et les traces de leur aura. Il bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Survie visant à suivre une piste. \* En revanche, il

ne jouit pas de ce bonus contre les créatures dénuées d'intelligence ou protégées contre les effets mentaux.

**Vision aveugle instinctive (Sur).** Les molosses runiques sont aveugles mais ont une perception de leur environnement grâce à leurs sens psychiques. Ce pouvoir leur confère la vision aveugle sur 150 mètres. De plus, ces monstres ne sauraient être pris en tenaille.

## LES MOLOSSES RUNIQUES D'EBERRON

Les molosses runiques servent les daëlkyrs, les dolgontes et les sectes du Dragon Au-Dessous. On trouve parfois des meutes indépendantes à Khyber, dans les marches de l'ombre et dans les confins d'El-dyn. Au sein des armées daëlkyrs et dolgontes, les molosses runiques jouent les rôles de pisteurs et d'artillerie vivante.



Molosse runique



## MOLOSSE URSIN

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 10d10+50 (105 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +10/+22

**Attaque :** morsure (+18 corps à corps, 1d8+9)

**Attaque à outrance :** morsure (+18 corps à corps, 1d8+9) et 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+5)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** armes naturelles enchantées, croc-en-jambe, étreinte

**Particularités :** absence de traces, empathie sauvage, odorat, résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +12, Vol +5

**Caractéristiques :** For 27, Dex 15, Con 21, Int 16, Sag 14, Cha 12

**Compétences :** Connaissances (nature) +16, Déplacement silencieux +4, Détection +17, Discrétion +13, Perception auditive +17, Survie +18 (+20 dans les environnements naturels de surface)

**Dons :** Attaque en puissance, Discret, Pistage<sup>S</sup>, Talent (Survie), Vigilance

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre bon

**Évolution possible :** 11-20 DV (taille G), 21-30 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +4 (compagnon d'armes)

*Un grand ours pourvu de crocs de loup vous observe. Il est pourvu d'une large encolure et d'une longue queue touffue.*

Les molosses ursins sont des chasseurs intelligents et impérieux. Ce sont des créatures solitaires qui attachent beaucoup d'importance à leur intimité et à la protection des forêts, ceci expliquant qu'ils s'associent parfois à des individus bons pour défendre une juste cause.

Beaucoup ne croient pas en l'existence de l'insaisissable molosse ursin. Certains en parlent comme d'une créature mythologique, d'un animal inventé par des chasseurs avinés. En effet, peu de témoignages sont de source sûre.

Le molosse ursin mesure 1,95 mètre au garrot pour un poids de 1 tonne.

Les molosses ursins parlent le commun et le sylvestre.

### COMBAT

Habituellement, le molosse ursin passe à l'attaque quand il se sent menacé. Il se concentre alors sur un adversaire à la fois. Une fois celui-ci tué, il passe au suivant.

**Armes naturelles enchantées (Sur).** Le molosse ursin bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués dans le cadre de ses attaques naturelles.

**Croc-en-jambe (Ext).** Si le molosse ursin touche à l'aide de son attaque de morsure, il peut effectuer un croc-en-jambe (modificateur de +12 au test) au prix d'une action libre sans réaliser d'attaque de contact ni provoquer d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, son adversaire n'a cependant pas le droit de tenter de croc-en-jambe à son tour.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le molosse ursin doit toucher à l'aide d'une attaque de griffes. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Absence de traces (Ext).** Le molosse ursin ne laisse pas la moindre trace derrière lui et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

**Empathie sauvage (Ext).** Le molosse ursin peut améliorer l'attitude d'un animal. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que les tests de Diplomatie effectués pour modifier l'attitude d'une personne. Le monstre jette 1d20+11 pour déterminer le résultat du test d'empathie sauvage. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour user d'empathie sauvage, le molosse ursin et l'animal doivent être en mesure de s'étudier, ce qui signifie qu'ils doivent se situer dans un rayon de 9 mètres dans des conditions de visibilité normales. Il faut généralement 1 minute pour influencer ainsi un animal. Cependant, comme pour la diplomatie, cela peut prendre plus ou moins de temps.

Le molosse ursin peut également utiliser ce pouvoir pour influencer une créature magique dotée d'une valeur d'Intelligence de 1 ou 2, mais il subit alors un malus de -4 au test.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante pour un molosse ursin : légère jusqu'à 519 kilos, intermédiaire de 519,5 à 1 039,5 kilos et lourde de 1 040 à 1 560 kilos.

### LES MOLOSSES URSINS D'ÉBERRON

Les molosses ursins sont relativement courants dans les forêts tempérées des confins d'Eldyn, mais des agents de la maison Vadalis ont engagé de telles créatures en qualité de gardiens et de montures pour le compte de riches nobles et marchands du Khorvaire central.



*Molosse ursin*



## MOMIE DE SEL

### Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 12d12 plus 36 (114 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 Dex, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : coup (+9 corps à corps, 2d6+17 plus impact déshydratant)\*

Attaque à outrance : 2 coups (+9 corps à corps, 2d6+17 plus impact déshydratant)\*

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : impact déshydratant

Particularités : guérison accélérée (10), robustesse impie, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à l'eau

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +8

Caractéristiques : For 27, Dex 8, Con —, Int 6, Sag 10, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +9, Discrétion +7, Perception auditive +9

Dons : Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la robustesse, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (5-9)

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : souvent chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +6

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Cette silhouette humanoïde est momifiée, desséchée et recouverte d'une telle couche de sel qu'il est impossible de déterminer sa race d'origine. Malgré tout, elle avance en titubant et tend les bras vers vous.*

Les momies de sel sont les corps préservés d'humanoïdes accidentellement enterrés trop près de veines de sel blanc. Le sel ne suffit cependant pas à lui seul à animer un cadavre. Une telle créature emporte souvent un terrible péché dans la tombe, une horreur telle qu'elle finit par créer un lien avec le plan de l'énergie négative.

Habituellement, ce sont des mineurs exploitant un nouveau gisement qui découvrent une momie de sel. De prime abord, elle ressemble à un vieux cadavre incrusté de sel. Mais si les mineurs poursuivent leur travail de déblaiement, la momie s'éveille et attend qu'on la libère de sa prison. Elle produit à ce moment-là un craquement qui suffit à paralyser de terreur les hommes les plus courageux.

Une momie de sel mesure 1,80 mètre et pèse dans les 90 kilos.

Certaines momies de sel parlent le commun, mais la plupart ne connaissent que des langues mortes pratiquées de leur vivant.

## COMBAT

Au corps à corps, la momie de sel porte des coups puissants, mais pire encore, ce cadavre recouvert de sel est particulièrement aride.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

**Impact déshydratant (Sur).** Chaque fois qu'une momie de sel touche un être vivant, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de subir 4d6 points de dégâts en raison de l'évaporation dont son corps est victime. Cet impact est particulièrement dévastateur pour les plantes et les créatures accompagnées du sous-type de l'Eau (comme les élémentaires de l'Eau), qui subissent 4d8 points de dégâts. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la victime subit moitié moins de dégâts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Robustesse impie (Ext).** La momie de sel gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme × ses dés de vie.

**Vulnérabilité à l'eau.** L'eau inflige à la momie de sel des dégâts comme s'il s'agissait d'eau bénite.

## LES MOMIES DE SEL D'ÉBERRON

Les prêtres du Sang de Vol dérobent parfois des cadavres d'assassins, de fonctionnaires corrompus et autres criminels avant de les enfermer dans un cercueil rempli de sel dans l'espoir d'en faire des momies de sel. Cependant, la plupart de ces monstres reposent sous terre puisqu'il s'agit généralement des restes d'aventuriers maléfiques, de goblinoides et autres humanoïdes tués à Khyber et dévastés par des dépôts de sel.

## LES MOMIES DE SEL DE FAERÛN

Des momies de sel arpentent les plus grandes cavernes de sel de Faerûn, le plus souvent dans les Royaumes Enfouis près des ruines naines de Téthyamar (sous l'Anauroch), à Raurin des Profondeurs (sous le désert de Raurin) et dans les Noires Contrées (plus particulièrement près des clapiers troglodytes de Traaskl Thorog, sous le Chessenta).



Momie de sel



# NÉCRONAUTE

**Mort-vivant (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille Gig**

**Dés de vie :** 32d12 plus 96 (304 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 25 (-4 taille, -1 Dex, +20 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte :** +16/+43

**Attaque :** coup (+22 corps à corps, 4d6+20)\*

**Attaque à outrance :** 4 coups (+22 corps à corps, 4d6+20)\*

**Espace occupé/allonge :** 6 m/6 m

**Attaques spéciales :** assimilation de cadavre, piétinement (4d6+22)

**Particularités :** effets nécromantiques, réduction des dégâts (15/Loi ou magie), résistance à la magie (25), robustesse impie, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +10, Vol +20

**Caractéristiques :** For 41, Dex 8, Con —, Int 7, Sag 14, Cha 16

**Compétences :** Connaissances (plans) +10, Détection +33, Perception auditive +33, Survie +2 (+4 dans d'autres plans)

**Dons :** Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de l'initiative, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Vigilance

**Environnement :** Strates Infinies des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 14

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 33-64 DV (taille Gig), 65-96 DV (taille C)

**Ajustement de niveau :** —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Forme imposante constituée d'os et de cadavres, cette créature ondule et avance maladroitement tout en tâtonnant à l'aide de ses quatre pattes fuselées.*

Le nécronaute est un monstre mort-vivant qui exècre la vie. D'après ce que l'on sait de lui, il communique bon gré mal gré avec les créatures artificielles et d'autres morts-vivants. Les nécronautes sont créés par des démons des plaines d'ossements des Abysses puis envoyés dans le plan Matériel pour tuer et croître en assimilant davantage de cadavres à leur forme imposante. Leur taille varie bien évidemment, mais un spécimen moyen mesure 6 m de haut pour 6 m de large et de 9 m à 12 m de long.

Les nécronautes parlent l'inférieur et s'embêtent rarement à apprendre d'autres langues.

## COMBAT

Le nécronaute attaque en écrasant autant d'adversaires que possible, puis il achève les survivants en leur donnant des coups.

Les armes naturelles d'un nécronaute, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

**Assimilation de cadavre (Sur).** Au prix d'une action de mouvement, le nécronaute peut ajouter le cadavre d'un adversaire à sa forme. Une fois le cadavre ramassé, le monstre commence son assimilation. Le processus prend 1 round et permet de soigner le monstre en fonction de la catégorie de taille de la créature assimilée : 10 points de vie si elle est de taille P ou inférieure, 30 si elle est de taille M, 60 si elle est de taille G, 100 si elle est de taille TG, 150 si elle est de taille Gig et 210 si elle est de taille C. Une fois la créature assimilée, il est impossible de la rappeler à la vie. Cependant, avant qu'elle ne soit totalement assimilée, il est possible de la libérer en réussissant un test de Force (DD 24).

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 41), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Effets nécromantiques (Sur).** Certains sorts ont des effets spéciaux sur le nécronaute. Cette créature étant constituée d'os et de cadavres, les sorts capables de créer des morts-vivants leur infligent 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum dépendant de chacun : 10d4 pour animation des morts, 15d4 pour création de mort-vivant et 20d4 pour création de mort-vivant dominant.

**Robustesse impie (Ext).** Le nécronaute gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme × ses dés de vie.

*Nécronaute*

## LES NÉCRONAUTES D'ÉBERRON

Les nécronautes sont des monstruosité qui arpentent les terres du Deuil, rassemblant os et cadavres pour grandir et accroître leur robustesse. Les forgeliers qui servent le seigneur des lames ont réussi à prendre le contrôle d'une poignée d'entre eux, mais ils se rendent pour la plupart là où ils le veulent bien. Ces forgeliers savent également que les nécronautes se forment près de failles planaires morbides que l'on trouve sur les terres du Deuil.

Des voyageurs planaires sont partis à la recherche de nécronautes dans le plan de Dolurrrh, mais ils n'ont pas compris que ces monstres sont originaires du plan de Mabar, la Nuit sans Fin.





# NÉCROPHAGE DE POUSSIÈRE

**Mort-vivant (Terre) de taille M**

**Dés de vie :** 16d12+16 (120 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 20 (-1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +8/+13

**Attaque :** coup (+10 corps à corps, 2d6+8/19-20)\*

**Attaque à outrance :** 2 coups (+10 corps à corps, 2d6+8/19-20)\*

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** contact fragilisant, nuage pétrifiant

**Particularités :** réduction des dégâts (5/adamantium), traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au renvoi des élémentaires

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +7, Vol +10

**Caractéristiques :** For 21, Dex 8, Con —, Int 8, Sag 11, Cha 11

**Compétences :** Déplacement silencieux +11, Détection +11, Discrétion +11, Fouille +10, Perception auditive +11

**Dons :** Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Science du critique (coup), Science de la destruction, Science de la robustesse, Vigueur surhumaine

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-5)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 17-18 DV (taille G), 19-24 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Cette créature humanoïde hagarde se tient au beau milieu d'un petit nuage de poussière. À l'instar d'une statue antique battue par les vents, ses traits de pierre semblent érodés et s'effriter.*

Les nécrophages de poussière sont des créatures haineuses formées par une conjonction de terre élémentaire et d'énergie négative. Ils cherchent à détruire toutes les créations de pierre et de métal, et tant mieux s'ils doivent pour cela tuer des êtres vivants.

Ce monstre ressemble à un élémentaire de la Terre émacié de taille humaine dont les traits semblent perpétuellement s'effriter. Malgré cette apparence, il pèse près de 200 kilos.

Tous les nécrophages de poussière parlent le terreux.

## COMBAT

Le nécrophage de poussière se lance au combat en donnant de violents coups de poing, cherchant à affecter autant d'adversaires que possible à l'aide de son nuage pétrifiant. S'il parvient à transformer un ennemi en statue de pierre, il s'acharne sur celle-ci dans le but de la réduire en morceaux.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -3 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +3 aux jets de dégâts.

**Contact fragilisant (Sur).** En plus d'infliger des dégâts, l'attaque de coup du nécrophage de poussière affaiblit les

objets manufacturés en pierre ou en métal. Chaque fois qu'une créature est touchée par cette attaque, son armure, si elle est en pierre ou en métal, subit 2d8+10 points de dégâts (Vigueur, DD 23, annule). Si l'objet est détruit, le monstre gagne 5 points de vie temporaires (valables pendant 1 heure). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

L'attaque de coup du nécrophage de poussière inflige des dégâts doublés contre les créatures et les objets en bois ou en métal, comme le garde animé ou le golem de pierre.

**Nuage pétrifiant (Sur).** Ce monstre est entouré d'un nuage de grains de poussière. Toute créature vivante située dans un rayon de 1,50 mètre de ce mort-vivant doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) sous peine d'être pétrifiée 1 round plus tard. Cela lui laisse cependant le temps de bénéficier de *façonnage de la pierre* ou de *glissement de terrain* pour enrayer la pétrification. Si la victime réussit son jet de sauvegarde, elle ne peut plus être affectée par le nuage de poussière de ce nécrophage pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Vulnérabilité au renvoi des élémentaires (Ext).** Un personnage qui peut repousser les morts-vivants et les élémentaires de la Terre bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de renvoi contre les nécrophages de poussière. Un personnage qui peut intimider les morts-vivants et les élémentaires de la Terre bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'intimidation contre les nécrophages de poussière.



*Nécrophage de poussière*



## NOYEUX

### Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 20d12+20 (150 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +10/+17

Attaque : coup (+12 corps à corps, 1d8+12)\*

Attaque à outrance : 2 coups (+12 corps à corps, 1d8+12)\*

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de noyade

Particularités : guérison accélérée (5), robustesse impie, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +6, Vol +12

Caractéristiques : For 25, Dex 13, Con —, Int 9, Sag 10, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +20, Détection +18, Discrétion +20, Natation +18, Perception auditive +14

Dons : Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Ce cadavre animé est dégoulinant, comme s'il venait de sortir de l'eau. Près de lui, l'air est lourd et écœurant, chargé de la puanteur de la tombe aqueuse du mort.*

Les noyeux ont perdu la vie dans les profondeurs aquatiques. La preuve de leur mort n'est plus à faire puisqu'elle imprègne leurs vêtements, leur corps et l'air qui les entoure.

Lorsqu'un navire disparaît corps et biens en mer, il n'est pas rare que certains marins deviennent des noyeux. D'autres plus anciens, sont apparus lorsque leur île a été submergée sous les flots.

Le noyeux mesure entre 1,65 m et 1,95 m pour un poids compris entre 60 et 105 kilos.

Les noyeux parlent l'abyssal et le commun.

## COMBAT

Le noyeux frappe ses adversaires à l'aide de ses membres détrempez, mais son aura de noyade est particulièrement troublante.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

**Aura de noyade (Sur).** Le noyeux dégage une émanation de suffocation de 9 mètres de rayon, imprégnant son environnement d'une menace mortelle pour les créatures qui respirent. On considère celles qui se trouvent dans le rayon comme si elles étaient sous l'eau, du moins pour ce qui est de la respiration. L'aura de noyade accélère le processus d'asphyxie.

Normalement, une créature peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à deux fois sa valeur de Constitution avant de commencer à se noyer. Mais au sein de l'aura, la créature ne peut retenir son souffle que si elle réussit

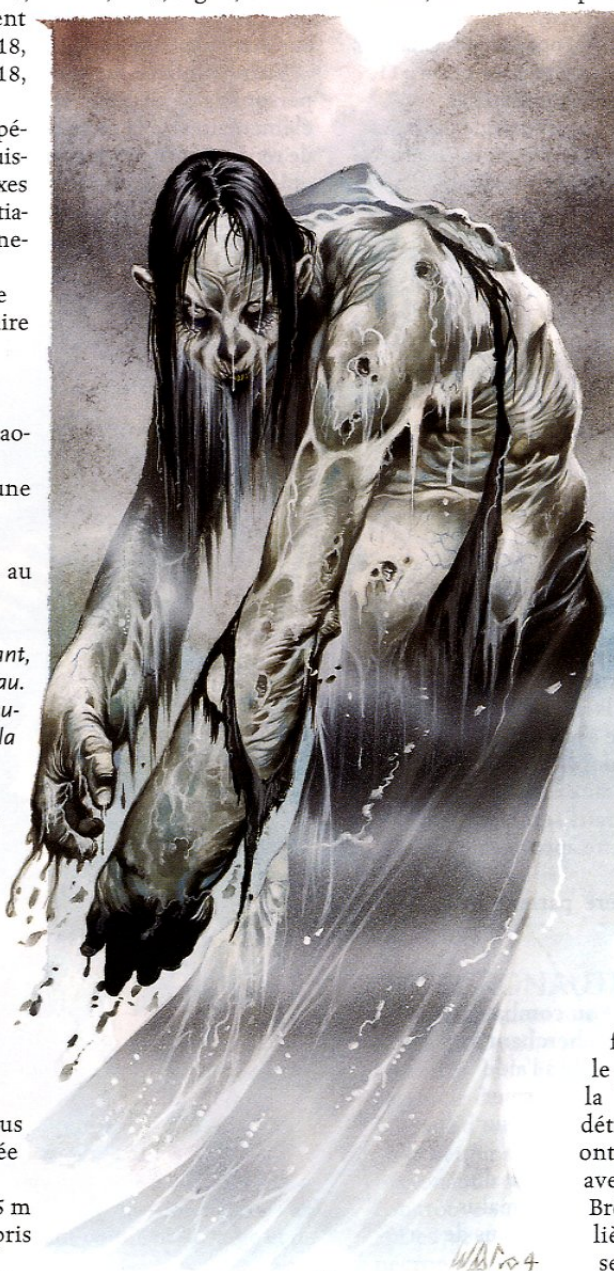
un test de Concentration (DD 10) par round. Le DD augmente de +1 à chaque round. Quand le personnage finit par rater son test, il commence à se noyer. Au premier round, il sombre dans l'inconscience (0 point de vie). Au round suivant, il tombe à -1 point de vie et est mourant. Enfin, au troisième round, il se noie et meurt s'il est encore présent dans le rayon de l'aura.

**Robustesse impie (Ext).** Le noyeux gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme × ses dés de vie.

**Compétences.** Le noyeux bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## LES NOYEUX D'EBERRON

La baie de Zarash renferme l'un des plus grands cimetières de navires du Khorvaire et des noyeux remontent parfois de ses profondeurs pour déranger les citoyens de Zarash'ak, la cité aux échasses, au nord. Ils hantent également Castel-Lanterne, une forteresse en ruine qui s'élève dans le marais pestilentiel situé à l'ouest de la baie. Les navires égarés dans le détroit de Shargon et la baie du Kraken ont fait de bien mauvaises rencontres avec des noyeux dans le sud de la Brélande et du Dargûn. La ville frontalière de Cap-Tempête, à la pointe septentrionale du Xen'drik, a aussi eu affaire au courroux d'équipages de noyeux affamés.



Noyeux

NOYEUX

Illus. de W. Reynolds



# NUÉE CENDRÉE

**Élémentaire (Feu, nuée) de taille I**

**Dés de vie :** 16d8 (72 pv)

**Initiative :** +10

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 12 m (bonne)

**Classe d'armure :** 25 (+8 taille, +6 Dex, +1 naturelle), contact 24, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +12/—

**Attaque :** nuée (4d6 plus 3d6 feu)

**Attaque à outrance :** nuée (4d6 plus 3d6 feu)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/0 m

**Attaques spéciales :** départ de feu, distraction

**Particularités :** immunité contre le feu, traits des Élémentaires, traits des nuées, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +18, Vig +7, Vol +7

**Caractéristiques :** For 1, Dex 22, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11

**Compétences :** Détection +9, Discrétion +16

**Dons :** Attaque spéciale renforcée (départ de feu), Attaque spéciale renforcée (distraction), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

**Environnement :** plan élémentaire du Feu

**Organisation sociale :** solitaire, foyer (2–4 nuées) ou incendie (5–8 nuées)

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Des flammes vacillantes lèchent le sol et les airs telle une masse de feu. Celle-ci crépite et jette des étincelles, embrasant tout ce qu'elle touche.*

Si la plupart des élémentaires tendent vers la neutralité, les nuées cendrées sont assurément maléfiques. En effet, elles adorent semer douleur et destruction. Chacune de leurs composantes ne représente pas plus de danger qu'une cendre chaude sautant d'un feu de camp, mais une fois réunies, elles affichent un grand pouvoir destructeur.

Chaque élémentaire constituant une nuée cendrée parle l'igné, mais il est quasiment impossible de communiquer avec l'un d'eux car les crépitements et les rugissements de l'ensemble couvrent la voix de chacun.

## COMBAT

La nuée cendrée s'en prend à la créature la plus proche. Cependant, au fil des rounds, elle assaille les adversaires qui sont capables de lui nuire, surtout s'ils disposent d'attaques de froid. Contrairement à de nombreux élémentaires dépendant du feu, ce type de nuée possède une vitesse de déplacement en vol et n'hésite pas à se tourner vers les adversaires aériens.

**Départ de feu (Ext).** La nuée cendrée inflige des dégâts de nuée mais également des dégâts de feu en raison des élémentaires embrasés de taille I qui la composent. Toute victime d'une telle nuée doit réussir un jet de Réflexes (DD 20)

sous peine de s'enflammer. Les flammes brûlent pendant 1d4 rounds. Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Les adversaires frappant la nuée à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de la nuée. Ils risquent aussi de s'enflammer s'ils ratent leur jet de Réflexes.

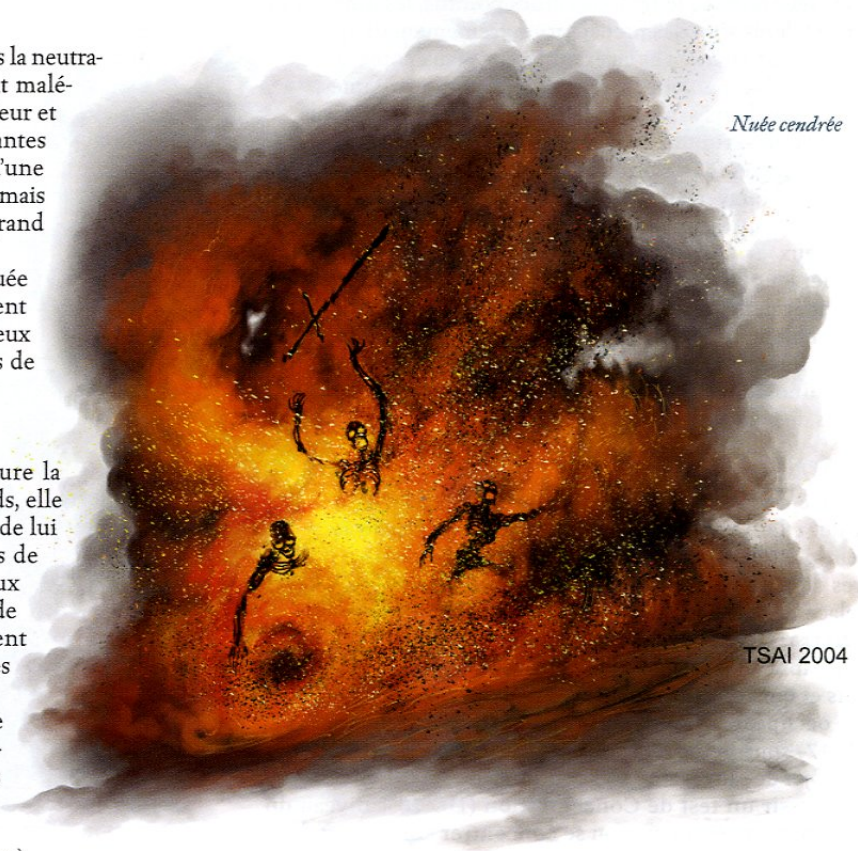
**Distraction (Ext).** Toute créature vivante vulnérable aux dégâts de la nuée cendrée et qui commence son tour de jeu dans l'espace occupé de celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort dans l'espace d'une nuée. Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences nécessitant patience et concentration. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## LES NUÉES CENDRÉES D'ÉBERRON

Les nuées cendrées sont originaires du plan embrasé de Fernia. Elles trouvent souvent le moyen d'entrer sur Éberron lorsque Fernia et le plan Matériel sont adjacents.

## LES NUÉES CENDRÉES DE FAERÛN

Les nuées cendrées naissent dans de vastes puits de lave qui sont en contact avec le plan élémentaire du Feu. Portées jusqu'à la surface par des éruptions volcaniques, elles sont capables de ravager des hectares entiers de campagne. Cependant, elles sont beaucoup plus courantes dans l'Outreterre, particulièrement dans les profondeurs du Serpent (sous Tashalar et Lapaliya), la faille Embrasée (sous les jungles de Chult) et les profondeurs Tentaculaires (sous les montagnes Fumantes).



*Nuée cendrée*

TSAI 2004



## NUÉE DE CROCHES-DENTS

**Animal (nuée) de taille TP**

**Dés de vie :** 11d8+22 (71 pv)

**Initiative :** +9

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+2 taille, +5 Dex, +2 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +8/—

**Attaque :** nuée (3d6)

**Attaque à outrance :** nuée (3d6)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/0 m

**Attaques spéciales :** départ de feu, hémorragie

**Particularités :** demi-dégâts contre les armes tranchantes et perforantes, odorat, traits des nuées, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +14, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques :** For 2, Dex 21, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 2

**Compétences :** Déplacement silencieux +10, Détection +7, Discrétion +18\*, Perception auditive +7

**Dons :** Discret, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–4 nuées) ou troupe (5–8 nuées)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Une vague de minuscules dinosaures aux couleurs vives chante et siffle tout en se déplaçant en cascade au niveau du sol.*

Tirant leur nom de leurs longs crocs pointus, les dinosaures croches-dents sont des prédateurs extrêmement dangereux qui chassent en nuée et lacèrent les animaux comme les piranhas dévorent leurs proies. Constamment affamés, les croches-dents arpentent les sous-bois des jungles et n'ont aucun scrupule quant à ce qu'ils avalent. Ils sont curieux, intrépides et ne craignent pas les créatures étranges qui traversent parfois leur territoire.

Les dinosaures croches-dents sont des prédateurs ingénieux et patients, capables de traquer et de harceler leur proie sur des kilomètres avant de la tuer. Ils sont également connus pour leurs pépiements aigus qui semblent inoffensifs, voire mignons, jusqu'à ce que la nuée fonde sur sa cible.

Les dinosaures croches-dents mesurent 30 centimètres de haut et pèsent 1 kilo.

### COMBAT

La nuée de croches-dents cherche à encercler et à attaquer les créatures vivantes dont elle croise le chemin. Elle inflige 3d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante vulnérable aux dégâts de la nuée de croches-dents et qui commence son tour de jeu dans l'espace occupé de celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort dans l'espace d'une nuée. Il faut également en réussir un (DD 20)

pour utiliser des compétences nécessitant patience et concentration. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Hémorragie (Ext).** Chaque coup porté à une créature vivante par cette nuée provoque une hémorragie qui se traduit par la perte de 1 point de vie supplémentaire par round. Plusieurs blessures n'entraînent pas des pertes de points de vie cumulatives. L'hémorragie peut être enrayée via un test de Premiers secours (DD 10), un sort de soins ou toute autre méthode de guérison.

**Compétences.** Les nuées de croches-dents bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand elles se trouvent dans la jungle ou des sous-bois particulièrement denses.

### LES NUÉES DE CROCHES-DENTS D'EBERRON

Des nuées de croches-dents parcourent les jungles et ruines de Q'barra, plus particulièrement dans la région de la vieille ville d'Haka'torvhak. On en trouve également à Dajar Orioth (la jungle des Dagues), en Aérénal. Une espèce de croches-dents des jungles septentrionales du Xen'drik porte le mal rouge (cf. page 294 du *Guide du Maître*).

### LES NUÉES DE CROCHES-DENTS DE FAERUN

Des nuées de croches-dents arpentent les jungles de Chult et les jungles Noires. Certaines espèces sont venimeuses (Vigueur, DD 17, dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse) et ont un facteur de puissance égal à 7. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.



LYON

*Nuée de croches-dents*



## NUÉE ÉPHÉMÈRE

**Mort-vivant (intangible, nuée) de taille TP**

**Dés de vie :** 12d12 plus 12 (90 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** vol 9 m (bonne) (6 cases)

**Classe d'armure :** 20 (+2 taille, +4 Dex, +4 parade), contact 20, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +6/—

**Attaque :** nuée (1d6 For)

**Attaque à outrance :** nuée (1d6 For)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/0 m

**Attaques spéciales :** affaiblissement temporaire de Force, distraction

**Particularités :** demi-dégâts contre les armes tranchantes et perforantes, intangible, traits des morts-vivants, traits des nuées, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +4, Vol +4

**Caractéristiques :** For —, Dex 18, Con —, Int 2, Sag 11, Cha 18

**Compétences :** Détection +10, Perception auditive +9

**Dons :** Robustesse (×4), Vigilance

**Environnement :** plan Éthéré

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Une nuée de rats fantomatiques glisse silencieusement et étrangement dans votre direction, à quelques centimètres au-dessus du sol.*

La nuée éphémère est un ensemble de spectres de petites créatures ayant connu une même mort. Là où l'esprit d'une créature disparue peut prendre la forme d'un fantôme, les créatures de petite taille qui sont victimes d'une mort très violente adoptent parfois la forme d'une nuée éphémère vengeresse. Cette nuée de morts-vivants est composée de l'angoisse et de l'agonie psychique de défunts.

L'apparence physique des créatures de la nuée correspond à celle qu'elles avaient de leur vivant. Ainsi, dans une zone où un fléau a tué tous les chats, la nuée aura l'apparence d'une meute de chats et de chatons. De même, si une boule de feu a rasé un nid de rats, la nuée éphémère ressemblera à une nuée de rongeurs fantomatiques.

### COMBAT

Presque toutes les nuées éphémères reviennent d'entre les morts en cherchant à causer des douleurs et souffrances semblables à celles qu'elles ont connues au moment de leur disparition. Si le facteur de leur destruction est tangible et reconnaissable, la nuée fera tout pour le terrasser. Dans le cas contraire, elle encercle et attaque toute proie vivante dont elle croise la route.

**Affaiblissement temporaire de Force (Sur).**

L'attaque de nuée de ce monstre inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force à toute créature vivante dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement. Si la Force de la victime tombe à 0, elle meurt. Il s'agit d'un effet d'énergie négative.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante vulnérable aux dégâts de la nuée éphémère et qui commence son tour de jeu dans l'espace occupé de celle-ci doit réussir un jet de Vigueur

(DD 20) sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort dans l'espace d'une nuée. Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences nécessitant patience et concentration. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

### LES NUÉES ÉPHÉMÈRES D'ÉBERRON

Les nuées éphémères se manifestent parfois dans les villes ayant subi une terrible infestation d'animaux ou de vermines. Ces nuées de morts-vivants sont les vestiges de nuées exterminées plus tôt. On en rencontre également dans les forteresses en ruine de l'empire de Dhakân et dans les halls hantés de Noluntrône, une cité naine en ruine située sous la chaîne des Ferracines, dans les bastions de Mror.

### LES NUÉES ÉPHÉMÈRES DE FAERÛN

Des nuées éphémères hantent l'Outreterre et divers donjons de Faerûn (cf. *Célèbres donjons de Faerûn*, pages 293 à 296 des *ROYAUMES OUBLIÉS* à des fins d'exemples). Elles infestent également les égouts labyrinthiques de vieilles cités de Faerûn, la capitale mulhorandi, Skuld, en particulier. Certaines nuées éphémères de chats des sous-sols de Skuld sont très anciennes et n'infligent pas que des affaiblissements temporaires de Force.



*Nuée éphémère*



## NUÉE D'ÉTINCELINS

Fée (nuée) de taille I

Dés de vie : 11d6+3 (41 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 24 (+8 taille, +6 Dex), contact 24, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +5/—

Attaque : nuée (3d6)

Attaque à outrance : nuée (3d6)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, lumière éblouissante

Particularités : esprit de groupe, immunité contre les dégâts des armes, traits des nuées, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +5, Vol +11

Caractéristiques : For 1, Dex 22, Con 11, Int 7, Sag 15, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +16, Diplomatie +6, Discrétion +36, Perception auditive +16, Psychologie +9

Dons : Réflexes surhumains, Robustesse, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, meute (2-4) ou colonie (5-8)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

*Vous apercevez une créature elfique nue et luisante d'une dizaine de centimètres de haut qui se balance sur une feuille. Alors que vous l'observez, elle ouvre ses ailes de libellule. Soudain, des milliers de ces minuscules fées étincelantes apparaissent, emplissant l'endroit d'un bourdonnement grave et de sons aigus. Elles forment alors un nuage de lumière multicolore qui se précipite vers vous.*

Les étincelins sont de minuscules fées, plutôt stupides, qui se nourrissent de pollen. Inoffensifs d'un point de vue individuel, ils sont cependant redoutables quand ils adoptent une formation de nuée.

Les étincelins se regroupent en nuée quand ils sont victimes d'un grand stress. Parmi les causes, on trouve le manque de sources de nourriture, la disparition de leur habitat et la présence de prédateurs. Ils forment avant tout des nuées pour se déplacer vers un autre endroit, mais ils développent alors une intelligence de groupe agressive qui cherche souvent à se venger de la source de leur inquiétude.

L'étincelin ressemble à un elfe de 10 centimètres pourvu d'ailes de libellule. Sa peau et ses cheveux ont la couleur de la lueur qu'il dégage, qui peut correspondre à n'importe quelle teinte de l'arc-en-ciel. Cette créature pèse 500 grammes.

Les étincelins parlent le sylvestre.

### COMBAT

La nuée d'étincelins vole généralement hors de portée de ses adversaires pour les hypnotiser avant d'en choisir un sur lequel elle s'acharne alors. Elle inflige

3d6 points de dégâts à toute créature dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante vulnérable aux dégâts de la nuée d'étincelins et qui commence son tour de jeu dans l'espace occupé de celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort dans l'espace d'une nuée. Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences nécessitant patience et concentration. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Lumière éblouissante (Sur).** Chaque membre d'une nuée d'étincelins luit de l'une des couleurs de l'arc-en-ciel. Quand tous les individus de la nuée se concentrent sur cette lueur, ils produisent l'équivalent d'un sort de *lumière du jour*. Cette lueur éblouit les créatures douées de vue dans un rayon de 18 mètres (du moins si elles ont les yeux ouverts), qu'elles regardent ou non en direction de la nuée.

De plus, le jeu de lumière et les mouvements de la nuée ont un effet hypnotisant. À la simple vue d'une nuée d'étincelins usant de ce pouvoir, les créatures situées dans un rayon de 90 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 19) sous peine d'être fascinées tant que la nuée est visible. Toute menace potentielle autorise un nouveau jet de sauvegarde, mais une menace manifeste libère automatiquement les cibles de l'effet, ce qui se produit également si on les secoue énergiquement. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre la forme hypnotique de la nuée pendant 1 minute. Il s'agit d'un effet mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

La nuée d'étincelins peut activer ou désactiver ce pouvoir au prix d'une action simple. Elle ne peut évidemment pas se cacher (et rate automatiquement ses tests de Discrétion) quand elle brille ainsi.

**Esprit de groupe (Ext).** Une nuée d'étincelins disposant d'au moins 1 point de vie par dé de vie (soit 11 points de vie pour une nuée normale) possède un esprit de groupe qui lui confère une valeur d'Intelligence égale à 7. Si son capital de points de vie passe sous ce seuil, sa valeur d'Intelligence tombe à 1. Ce changement réduit alors ses modificateurs de compétence comme suit : Déplacement silencieux +6, Détection +2, Diplomatie +4, Discrétion +36, Perception auditive +2, Psychologie +2.



Nuée d'étincelins



# NUÉE DE FLEURÉPOUVANTES

**Plante (extraplanaire, nuée) de taille TP**

**Dés de vie :** 7d8+14 (45 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** vol 18 m (bonne) (12 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+2 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +5/—

**Attaque :** nuée (2d6)

**Attaque à outrance :** nuée (2d6)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/0 m

**Attaques spéciales :** absorption de sang, distraction, pollen venimeux

**Particularités :** demi-dégâts contre les armes tranchantes et perforantes, régénération (5), traits des nuées, traits des plantes, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7,

Vig +7, Vol +2

**Caractéristiques :** For 2, Dex 17, Con 14,

Int —, Sag 10, Cha 3

**Compétences :** Détection +2, Discrétion +11\*, Perception auditive +2

**Dons :** Attaque spéciale renforcée (pollen venimeux)<sup>s</sup>, Réflexes surhumains, Vigilance<sup>s</sup>

**Environnement :** Étendues Sauvages des Terres des Bêtes

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou colonie (5–8 nuées)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Devant vous se tient un beau massif de centaines de grandes fleurs rouges tachetées d'or et de noir. Leur doux parfum n'est pas suffisamment fort pour masquer la puanteur de chair pourrie qui l'entoure. Du reste, en y regardant de plus près, vous remarquez que les fleurs semblent plantées dans des cadavres. Soudain, elles se mettent à frémir comme si une forte brise balayait l'endroit, puis elles s'élèvent dans les airs. Elles s'envolent telle une volée de moineaux et fondent sur vous, la tige en avant.*

Les fleurépouvantes sont des plantes buveuses de sang originaires des Étendues Sauvages des Bêtes qui ont été transplantées dans le plan Matériel par des elfes qui n'avaient pas cerné leur véritable nature.

Ce monstre ressemble à une fleur rouge de 30 centimètres de long mouchetée d'un pollen noir et or. Elle s'achève par une pointe creuse de 15 centimètres de long entourée à sa base par une collerette de racines d'une poignée de centimètres. Peu de créatures ont cependant l'occasion d'observer une fleurépouvante dans tous ces détails car une nuée de telles créatures au repos est généralement plantée dans les cadavres de ses dernières victimes.

En vol, une nuée de fleurépouvantes ressemble à une volée d'oiseaux tournoyant rapidement dans les airs. Chaque fleur

vole l'épine en avant, agitant deux pétales aussi vite que possible tel un oiseau-mouche.

Les créatures des Terres des Bêtes savent qu'il ne faut pas déranger un massif de fleurépouvantes, mais les habitants du plan Matériel se montrent souvent curieux au sujet des cadavres dans lesquels les plantes ont pris racine.

## COMBAT

La nuée de fleurépouvantes descend en piqué sur une créature et l'attaque. Elle n'use d'aucune tactique si ce n'est de paralyser un adversaire à l'aide de son pollen avant de passer au suivant.

Elle évite les zones de froid intense ou de forte chaleur et attaque jusqu'à ce que sa proie périsse.

**Absorption de sang (Ext).** En plus de ses dégâts de nuée, la nuée de fleurépouvantes inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution à une créature vivante paralysée ou immobilisée dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante vulnérable aux dégâts de la nuée de fleurépouvantes et qui commence son tour de jeu dans l'espace occupé de celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort dans l'espace d'une nuée. Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences nécessitant patience et concentration. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Pollen venimeux (Ext).** La nuée de fleurépouvantes dégage en permanence un venin de contact dans un rayon de 4,50 mètres. Les créatures situées dans la zone ou au sein de la nuée doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine d'être paralysées pendant 1 round. Dégâts secondaires : paralysie pendant 1 minute. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Régénération (Ext).** Le feu et le froid infligent des dégâts normaux à ce monstre.

**Compétences.** \* La nuée de fleurépouvantes bénéficie d'un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion dans les régions forestières.

## LES NUÉES DE FLEURÉPOUVANTES D'EBERRON

Les fleurépouvantes sont originaires de Lamannie, la Forêt du Crépuscule, et se rassemblent dans les jungles d'Aëréna. Il y a de cela plusieurs milliers d'années, des ensorceleurs elfes du Xendrik rapportèrent les premières fleurépouvantes sur Éberron pour empoisonner leurs maîtres géants. Depuis, des nuées de ces créatures s'en prennent aux habitants des jungles du Xendrik et d'Aëréna. Les elfes d'Aëréna ont été accusés d'avoir délibérément transplanté des nuées de fleurépouvantes pour s'en servir contre leurs ennemis, récemment contre les tribus orques des marches d'ombre.



*Nuée de fleurépouvantes*



# NUÉE DE PATTEUX DES MARAIS

**Vermine (nuée) de taille Min**

**Dés de vie :** 9d8 (40 pv)

**Initiative :** +9

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+4 taille, +5 Dex), contact 19, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +6/—

**Attaque :** nuée (2d6)

**Attaque à outrance :** nuée (2d6)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/0 m

**Attaques spéciales :** distraction, hémorragie

**Particularités :** immunité contre les dégâts des armes, marche sur l'onde, perception de l'onde, traits des nuées, traits des vermines, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +6, Vol +3

**Caractéristiques :** For 1, Dex 20, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 8

**Compétences :** Détection +4, Discrétion +17\*

**Dons :** Science de l'initiative<sup>s</sup>

**Environnement :** marécages chauds

**Organisation sociale :** solitaire, flotte (2–4 nuées) ou flottille (11–20 nuées)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Des centaines de scarabées pourvus de longues pattes à ventouse traversent la mare d'eau saumâtre qui vous sépare d'eux.*

Les patteux des marais sont des insectes prédateurs dotés d'une physiologie qui leur permet de « marcher » sur l'eau aussi facilement que sur la terre ferme. Ils s'attaquent à des proies de grande taille, les piquant à l'aide de leur long et dangereux dard avant de boire le sang qui s'écoule dans l'eau. Malgré leur dangerosité, les humanoïdes des marais les chassent parfois car ils constituent un met des plus fins une fois grillés. Un patteux mesure entre 15 cm et 20 cm de long pour un poids de 250 grammes.

## COMBAT

Cette nuée encercle bien évidemment les proies au sang chaud et les attaque féroce. Elle inflige 2d6 points de dégâts (sans compter l'hémorragie ; cf. ci-dessous) aux créatures dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante vulnérable aux dégâts de la nuée de patteux des marais et qui commence son tour de jeu dans l'espace occupé de celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort dans l'espace d'une nuée. Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences nécessitant patience et concentration. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Hémorragie (Ext).** Chaque coup porté à une créature vivante par cette nuée provoque une hémorragie qui se traduit par la perte de 1 point de vie supplémentaire par round. Plusieurs blessures n'entraînent pas des pertes de points de vie cumulatives. L'hémorragie peut être enrayée via un test de Premiers secours (DD 10), un sort de soins ou toute autre magie de guérison.

**Marche sur l'onde (Ext).** Les patteux des marais marchent sur l'eau aussi facilement que sur la terre ferme. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *marche sur l'onde*, si ce n'est qu'il s'agit d'un pouvoir extraordinaire et que le monstre est véritablement en contact avec l'eau plutôt que de flotter au-dessus. Une nuée de patteux des marais qui est submergée remonte vers la surface (comme dans le cas du sort), mais si elle est obligée de rester plus de 4 rounds sous l'eau, elle doit réussir un test de Vigueur (DD 15) par round sous peine de périr.

**Perception de l'onde (Ext).** La nuée de patteux des marais décèle et localise les créatures situées dans un rayon de 9 mètres si elles se trouvent dans la même étendue d'eau.

**Compétences.** Les patteux des marais bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

\* Ils bénéficient également d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils évoluent en terrain marécageux ou humide.

## LES NUÉES DE PATTEUX DES MARAIS D'EBERON

Les nuées de patteux des marais constituent un fléau mortel dans le marais Grouillant (marches d'ombre) et dans le marécage Infâme (dans l'ouest du Droâm). Des dizaines de nuées entourent le château en ruine situé au sommet du Tertre de Karthoun, dans le marécage Infâme, attirées par la présence du seigneur verminoïde qui s'y est installé (cf. monstre du même nom, page 166, pour plus de détails).

## LES NUÉES DE PATTEUX DES MARAIS DE FAERUN

Des nuées de patteux des marais harcèlent les voyageurs qui traversent le marais d'Adder, à l'est de Luthcheq, au Chessenta, et terrorisent les citoyens du Grand Marais, à l'est du Cormyr. Des nuées de patteux des marais blancs et aveugles hantent la mer Désilluminée et autres étendues d'eau de l'Outreterre. Ces nuées disposent de la vision aveugle et non de la vision dans le noir.



*Nuée de patteux des marais*



# NYCTÈRE

Une curieuse créature, évoquant un croisement de chauve-souris et de halfelin, vous observe depuis le plafond de la caverne auquel elle pend. Son visage arbore deux fentes qui partent de ses narines et finissent sous ses yeux. Sa queue s'achève en « T ».

Les nyctères sont des hommes-chauves-souris qui s'efforcent de vivre en paix dans leurs cavernes. Lointaines cousines des desmodus (décrits dans le *Manuel des Monstres II*), elles voient ceux-ci comme des barbares, un peu comme de nombreux humains voient les ogres. Les desmodus prennent cependant les nyctères pour des êtres inférieurs, des gens simples, bien moins intelligents et ambitieux qu'eux.

La culture et la société nyctères tournent autour de la caverne et de la communauté. Ces créatures ont un grand sens du devoir envers le groupe et font de leur mieux pour contribuer au bien-être de celui-ci.

Les nyctères mesurent entre 60 cm et 75 cm de haut et pèsent entre 10 et 12,5 kilos. La couleur de leurs ailes va du brun clair au gris foncé, et leur fourrure est brune, marron ou grise.

Les nyctères parlent leur propre langue (le nyctère). Celles qui voyagent en dehors de leur terre natale (en qualité d'aventuriers ou d'émissaires) parlent également le commun.

## Combat

Avant d'engager la bataille, le défenseur nyctère se lance endurance de l'ours et force de taureau, suivis de morsure magique sur son compagnon animal chauve-souris sanguinaire. Elle use de son cri de chasse avant d'entamer le combat. Une fois au cœur de la mêlée, elle compte sur ses armes et ses objets magiques plus que sur ses sorts.

**Cri de chasse (Sur).** Le DD de sauvegarde du pouvoir de cri de chasse (DD 13) de cette nyctère a été ajusté en raison de sa valeur de Constitution élevée.

**Absence de traces (Ext).** Cette nyctère ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

**Compagnon animal (Ext).** Ce défenseur de la caverne a une chauve-souris sanguinaire en guise de compagnon animal (cf. page 16 du *Manuel des Monstres*).

**Déplacement facilité (Ext).** Cette nyctère se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et autres zones de végétation dense. Elle progresse à sa vitesse de déplacement habituelle et ne subit pas de dégâts. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

**Empathie sauvage (Ext).** Cette nyctère peut modifier le comportement d'un animal sur le même principe qu'un test de Diplomatie effectué pour modifier l'attitude d'un individu. Elle tire le résultat du test d'empathie sauvage au moyen de 1d20+5 (1d20+1 si elle tente d'influencer une créature magique pourvue d'une Intelligence de 1 ou 2).

**Forme animale (Sur).** Une fois par jour, ce druide peut se transformer en un animal de taille P ou M et reprendre son apparence initiale. La durée du pouvoir est de 5 heures.

**Instinct naturel (Ext).** Cette nyctère bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Connaissances (nature) et Survie.

**Résistance à l'appel de la nature (Ext).** Cette nyctère bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées.

Exemple de sorts de druide préparés (5/4/3/2). 0 — création d'eau, détection de la magie, lumière, soins superficiels, stimulant ; 1<sup>er</sup> — charme-animal (DD 15), flammes, morsure magique, soins légers ;

2<sup>e</sup> — endurance de l'ours, force de taureau, métal brûlant (DD 16) ; 3<sup>e</sup> — fusion dans la pierre, mur de vent.

Possessions. Cimetière +1, fronde +1, sac à malice (rouille), baguette d'enchevêtrement, potion d'héroïsme, potion de bouclier de la foi +3, 20 billes de fronde.

## Compagnon animal du défenseur de la caverne

Les druides nyctères prennent souvent une chauve-souris sanguinaire pour compagnon animal. Ils ont une affinité avec ce type de créatures et prennent généralement soin de les protéger. En raison des niveaux de druide de ce défenseur de la caverne, la chauve-souris sanguinaire connaît un tour.

**Chauve-souris sanguinaire, compagnon animal.** FP 2 ; animal de taille G ; DV 4d8+12 ; pv 30 ; Init +6 ; VD 6 m, vol

## COMBAT

Les nyctères préfèrent de toute évidence la paix à la guerre. Quand elles tombent sur des créatures sans se faire remarquer, elles prennent souvent le parti de les éviter. En cas de confrontation, elles parlementent et cherchent une issue pacifique. Cependant, elles combattent farouchement pour se défendre et protéger leur territoire.

**Cri de chasse (Sur).** La nyctère peut pousser un cri aigu et perçant qui blesse et paralyse sa proie (cône de 9 mètres de long, 1 fois tous les 2d4 rounds, dégâts 2d4 son plus paralysie, Vigueur, DD 11, 1/2 dégâts et annule la paralysie). Il s'agit d'un effet mental et de son. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par le cri de chasse de cette nyctère pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Perception aveugle (Ext).** La nyctère utilise un sonar pour localiser les créatures situées dans un rayon de 18 mètres. Les adversaires bénéficient d'un camouflage total face à cette perception aveugle, sauf si elle est en mesure de les voir.

**Compétences.** Les nyctères bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elles perdent ces bonus si leur perception aveugle est annulée.

## DÉFENSEUR DE LA CAVERNE NYCTÈRE

Une nyctère qui a le titre de « défenseur de la caverne » occupe une place importante au sein de la communauté. Elle joue généralement les rôles de leader et de protecteur.



Nyctère



	Nyctère Humanoïde monstrueux de taille P	Défenseur de la caverne nyctère, druide de niveau 5 Humanoïde monstrueux de taille P
Dés de vie :	3d8 (13 pv)	3d8+6 plus 5d8+10 (51 pv)
Initiative :	+2	+5
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), vol 12 m (bonne)	4,50 m en armure de peau (3 cases), vol 9 m (bonne)
Classe d'armure :	16 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14	20 (+1 taille, +1 Dex, +3 naturelle, +3 armure de peau, +2 écu en bois de maître), contact 12, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte :	+3/-2	+6/+2
Attaque :	morsure (+6 corps à corps, 1d4-1)	cimeterre +1 (+8 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou morsure (+8 corps à corps, 1d4) ; ou fronde +1 (+9 distance, 1d3+1)
Attaque à outrance :	morsure (+6 corps à corps, 1d4-1)	cimeterre +1 (+8/+3 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou morsure (+8 corps à corps, 1d4) ; ou fronde +1 (+9/+4 distance, 1d3+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	cri de chasse	cri de chasse, sorts
Particularités :	perception aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au son	absence de traces, compagnon animal, déplacement facilité, empathie sauvage (+5, +1 pour les créatures magiques), forme animale (1 fois/jour), instinct naturel, perception aveugle (18 m), résistance à l'appel de la nature, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au son
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +1, Vol +4	Réf +5, Vig +7, Vol +11
Caractéristiques :	For 9, Dex 15, Con 11, Int 10, Sag 12, Cha 8	For 10, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 19, Cha 11
Compétences :	Détection +13, Perception auditive +13	Concentration +7, Connaissances (nature) +9, Détection +16, Perception auditive +16, Survie +16 (+18 dans les environnements naturels de la surface)
Dons :	Attaque en finesse, Vigilance	Attaque en finesse, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, groupe (3-5) ou colonie (10-30 plus 25 % de non-combattants)	solitaire ou accompagné d'une chauve-souris sanguinaire
Facteur de puissance :	2	7
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement neutre	neutre
Évolution possible :	4-6 DV (taille P), 7-12 DV (taille M)	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+2	+2

12 m (bonne) ; CA 20 (contact 15, pris au dépourvu 14) ; BBA +3 ; Lutte +10 ; Esp/all 3 m/1,50 m ; Att/Out morsure (+5 corps à corps, 1d8+4) ; Part lien, odorat, perception aveugle (12 m), transfert d'effet magique ; AL N ; JS Réf +10, Vig +7, Vol +6 ; For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6.

**Compétences et dons.** Déplacement silencieux +11, Détection +8\*, Discrétion +4, Perception auditive +12\* ; Discret, Vigilance.

**Lien (Ext).** Ce druide nyctère peut diriger son compagnon animal au prix d'une action libre. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage effectués en rapport avec son compagnon animal.

**Perception aveugle (Ext).** La chauve-souris sanguinaire utilise un sonar pour localiser les créatures situées dans un rayon de 12 mètres. Les adversaires bénéficient d'un camouflage total face à cette perception aveugle, sauf si elle est en mesure de les voir.

**Transfert d'effet magique (Ext).** Si le druide nyctère le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon animal si celui-ci se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Il peut également lancer sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle.

**Compétences.** Les chauves-souris sanguinaires bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elles perdent ces bonus si leur perception aveugle est annulée.

## PERSONNAGES NYCTÈRES

Les personnages nyctères ont les traits raciaux suivants :

- +4 en Dextérité, -2 en Force, +2 en Sagesse, -2 en Charisme.

- Taille P.** Bonus de +1 à la CA, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les nyctères sont en mesure de soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'une nyctère est de 6 mètres et elle dispose d'une vitesse en vol de 12 mètres (manœuvrabilité bonne).
- Perception aveugle (Ext).** La nyctère utilise un sonar pour localiser les créatures situées dans un rayon de 18 mètres. Les adversaires bénéficient d'un camouflage total face à cette perception aveugle, sauf si elle est en mesure de les voir.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux.** La nyctère commence avec trois niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 3d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +3, Vig +1 et Vol +3.
- Compétences raciales.** Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une nyctère lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $6 \times (2 + \text{modificateur d'Intelligence, 1 minimum})$ . Ses compétences de classe sont Artisanat, Détection, Perception auditive et Survie.
- Dons raciaux.** Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une nyctère lui confèrent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Particularités** (cf. ci-dessus). Cri de chasse.
- Langues.** D'office : nyctère. Supplémentaires : commun, draconien, géant, goblin, nain et orque.
- Classe de prédilection.** Druides.
- Ajustement de niveau.** +2.



## ŒILLARD

**Aberration** (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG

**Dés de vie** : 20d8+140 (230 pv)

**Initiative** : +6

**Vitesse de déplacement** : 18 m (12 cases), escalade 12 m

**Classe d'armure** : 28 (-2 taille, +6 Dex, +14 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte** : +15/+30

**Attaque** : griffes (+15 corps à corps, 4d6+15/19-20)\*

**Attaque à outrance** : griffes (+15 corps à corps, 4d6+15/19-20)\* ; ou 4 pierres (+19 distance, 1d6+7)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : engloutissement, étreinte, jet de pierres, piétinement (2d6+10), pouvoirs magiques

**Particularités** : guérison accélérée (7), odorat, réduction des dégâts (10/Bien et magie), résistance au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (22), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde** : Réf +12, Vig +15, Vol +18

**Caractéristiques** : For 25, Dex 23, Con 25, Int 6, Sag 22, Cha 16

**Compétences** : Détection +19, Escalade +22, Fouille +2, Saut +26, Survie +14

**Dons** : Attaque en puissance, Attaque en rotation<sup>s</sup>, Attaques réflexes, Course, Pistage, Science du critique (griffes), Science de la destruction, Vigueur surhumaine

**Environnement** : Profondeurs Tartaréennes de Carcères

**Organisation sociale** :

solitaire ou amas (2-8)

**Facteur de puissance** : 14

**Treasure** : normal



Œillard

**Alignement** : toujours chaotique mauvais

**Évolution possible** : 21-29 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau** : —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Cette créature ressemble à une énorme sphère composée de centaines de bras démoniaques griffus et le centre de son corps est dissimulé par cette forêt de membres. La paume de chaque main présente un œil jaune qui s'ouvre et se ferme alors que le monstre roule au sol dans votre direction.*

Abominations difformes originaires des Profondeurs Tartaréennes de Carcères, les œillards sont d'étranges créatures qui jaillissent de failles planaires pour saccager le plan Matériel.

Ne ressemblant à nul autre monstre, l'œillard est une créature cauchemardesque. Des centaines de bras orangés et couverts de verrues sortent d'un corps central musculeux caché sous tous ces membres qui battent les airs. Ce corps n'a pas de caractéristique précise, si ce n'est une gueule édentée qui sert d'ouverture pour son estomac caverneux. Chaque bras est pourvu d'une main à cinq doigts et de longues griffes jaunes. Un œil menaçant observe depuis la paume de chaque main. À l'instar d'amarantes titanesques, les œillards parcourent le monde à l'aveuglette, détruisant tout ce qui croise leur chemin tout en roulant.

Des êtres puissants peuvent obliger les œillards à se rendre où bon leur semble, usant de menaces et de violence pour qu'ils ne s'écartent pas de la bonne voie. Néanmoins, pourvus d'un fort sentiment d'indépendance, les monstres n'apprécient guère ce genre de traitement. Ils restent cependant dociles tant qu'on leur propose des proies sur lesquelles décharger leur rage. Ils mesurent 7,20 mètres de diamètre et pèsent 9 tonnes.

Les œillards parlent leur propre langue, qui est constituée de gargouillis et de claquements de mains.

### COMBAT

L'œillard piétine ses adversaires pour être à portée de plusieurs ennemis à la fois. Il les agrippe alors et continue de les piétiner, puis poursuit les autres. Si certains ennemis s'éloignent, il engloutit ceux qu'il a agrippés et jette des pierres. Les adversaires pourvus de facultés de vol ont tout intérêt à rester hors de portée du pouvoir de porte dimensionnelle du monstre, sans quoi il risque d'apparaître au-dessus d'eux pour les entraîner au sol.

Bien que ses mains soient suffisamment adroites pour agripper, déplacer et lancer des objets, l'œillard ne peut pas manipuler des armes à distance et de corps à corps autres que celles qu'il est possible de jeter.

Les attaques de griffes de l'œillard, ainsi que les objets qu'ils lancent, sont considérés comme des armes chaotiques, mauvaises et magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

**Engloutissement (Ext)**. Bien que l'œillard n'ait pas de bouche au sens traditionnel du terme, il peut engloutir ses adversaires en les amenant jusqu'au centre de son corps. S'il débute son tour tout en immobilisant une créature de taille M ou inférieure, il peut pousser sa victime dans son estomac (lui infligeant alors les dégâts contondants et d'acide indiqués ci-dessous) au lieu d'effectuer un test de lutte pour lui infliger des dégâts.



La créature engloutie est considérée comme agrippée, ce qui n'est pas le cas du monstre. Le sujet subit 1d8+10 points de dégâts contondants et 2d8 points de dégâts d'acide par round. Il peut se frayer un chemin hors de l'estomac (CA 17) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante s'il lui inflige 40 points de dégâts. Si la victime parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du monstre se contractent aussitôt pour refermer le trou et un autre sujet avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour en sortir. La créature précédemment engloutie se retrouve néanmoins dans les bras de l'œillard et est toujours considérée comme agrippée.

Le ventre du monstre peut renfermer 1 créature de taille M, 4 de taille P, 16 de taille TP, 64 de taille Min ou 256 de taille I.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'œillard doit réussir une attaque de griffes contre une créature de taille G ou inférieure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Jet de pierres (Ext).** Au prix d'une action simple, l'œillard peut ramasser des pierres ou autres objets de taille TP ne pesant pas plus de 10 kilos et les lancer sur ses ennemis. L'attaque a un facteur de portée de 9 mètres et le monstre peut jeter une pierre jusqu'à une distance égale à cinq fois le facteur de portée. Chaque pierre inflige 1d6+7 points de dégâts. L'œillard peut exécuter jusqu'à quatre attaques de pierre par round, mais il ne peut en lancer qu'une seule sur une même cible.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 27), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force. L'œillard peut utiliser ce pouvoir au prix d'une action complexe en situation de lutte (pas de test de lutte nécessaire). S'il utilise ce pouvoir en assurant sa prise, l'ennemi agrippé subit automatiquement les dégâts de piétinement (pas de jet de sauvegarde) et l'œillard lui roule dessus.

**Pouvoirs magiques.** Feuille morte, 3 fois/jour ; porte dimensionnelle, 1 fois/jour. Niveau 18 de lanceur de sorts.

**Vision à 360° (Ext).** Les œillards sont exceptionnellement vigilants, ce qui leur confère un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille. Ces monstres ne sauraient être pris en tenaille.

**Compétences.** L'œillard bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Survie. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

## CEILLARD ANCIEN

**Aberration (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille Gig**

**Dés de vie :** 30d8+270 (405 pv)

**Initiative :** +10

**Vitesse de déplacement :** 24 m (16 cases), escalade 18 m

**Classe d'armure :** 30 (-4 taille, +6 Dex, +18 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 24

**Attaque de base/lutte :** +22/+45

**Attaque :** griffes (+24 corps à corps, 6d6+21/19-20)\*

**Attaque à outrance :** griffes (+24 corps à corps, 6d6+21/19-20)\* ; ou 4 pierres (+24 distance, 1d8+11)

**Espace occupé/allonge :** 6 m/3 m

**Attaques spéciales :** engloutissement, étreinte, jet de pierres, piétinement (3d6+16), pouvoirs magiques

**Particularités :** guérison accélérée (9), odorat, réduction des dégâts (10/Bien et magie), résistance au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (26), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +18, Vig +21, Vol +25

**Caractéristiques :** For 33, Dex 23, Con 29, Int 6, Sag 22, Cha 16

**Compétences :** Détection +21, Escalade +30, Fouille +2, Saut +42, Survie +14

**Dons :** Attaque en puissance, Attaque en rotation<sup>S</sup>, Attaques réflexes, Course, Enchaînement, Pistage, Réflexes surhumains, Science du critique (griffes), Science de la destruction, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

**Environnement :** Profondeurs Tartaréennes de Carcères (Colothys)

**Organisation sociale :** solitaire ou amas (2-8)

**Facteur de puissance :** 18

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 31-40 DV (taille Gig), 41-50 DV (taille C)

**Ajustement de niveau :** —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

L'œillard ancien est une version immense de l'œillard classique. Il mesure 14,40 mètres de diamètre et pèse 80 tonnes.

## Combat

L'œillard ancien a recours aux mêmes tactiques que son petit cousin, mais il est encore plus intrépide.

Contre un adversaire dépourvu d'armure visible, ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -10 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +10 aux jets de dégâts. Si sa proie porte une armure, il réduit le malus aux jets d'attaque à -5 et bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

**Engloutissement (Ext).** La créature engloutie subit 2d6+16 points de dégâts contondants et 4d6 points de dégâts d'acide par round. Elle peut se frayer un chemin hors de l'estomac (CA 19) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante s'il lui inflige 50 points de dégâts.

Le ventre du monstre peut renfermer 1 créature de taille G, 4 de taille M, 16 de taille P, 64 de taille TP ou 256 de taille Min ou inférieure.

**Jet de pierres (Ext).** Au prix d'une action simple, l'œillard ancien peut ramasser des pierres ou autres objets de taille TP ne pesant pas plus de 15 kilos et les lancer sur ses ennemis. L'attaque a un facteur de portée de 9 mètres et le monstre peut jeter une pierre jusqu'à une distance égale à cinq fois le facteur de portée. Chaque pierre inflige 1d8+11 points de dégâts. L'œillard ancien peut exécuter jusqu'à quatre attaques de pierre par round, mais il ne peut en lancer qu'une seule sur une même cible.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force. L'œillard ancien peut utiliser ce pouvoir au prix d'une action complexe en situation de lutte (pas de test de lutte nécessaire). S'il utilise ce pouvoir en assurant sa prise, l'ennemi agrippé subit automatiquement les dégâts de piétinement (pas de jet de sauvegarde) et le monstre lui roule dessus.

**Compétences.** L'œillard bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Survie. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

## LES CEILLARDS D'ÉBERRON

Sur Éberron, les œillards sont originaires du plan de Xoriat, également connu sous le nom du Royaume de la Folie. De redoutables spécimens, nés d'une sinistre magie, se terrent dans les cavernes de Khyber, gardant parfois des portails extraplanaires et autres redoutes fiélonnes. Les Seigneurs de la Poussière en libèrent parfois dans les plaines désolées des désolations démoniaques, habituellement quand ils souhaitent se débarrasser d'une tribu barbare géante.



## OGRE BRISE-CRÂNE

*Cette brute de 2,40 mètres ressemble à un ogre mais paraît plus intelligente, sans compter qu'elle se tient beaucoup plus droite. Son armure et son bouclier sont recouverts de pointes. Enfin, elle porte une morgenstern de très méchante allure.*

Les ogres brise-crânes constituent une espèce d'ogres élevés pour faire la guerre. Plus petits et moins brutaux que les ogres habituels, ils n'en sont pas moins forts et dangereux.

Voyous et sadiques, belliqueux et bagarreurs, les ogres brise-crânes aiment malmener les créatures plus faibles qu'eux. Leurs tribus disposent souvent d'esclaves, généralement des ogres normaux.

Créés il y a de cela bien longtemps pour servir de soldats, ces ogres ont tout naturellement axé leur culture sur l'art de la guerre. Cela explique en partie que leurs villages ressemblent à de véritables camps militaires. Les ogres brise-crânes édifient des murs de siège et autres structures pour défendre leur communauté, sans compter qu'ils dressent des éléphants à la guerre.

Un adulte mesure entre 2,40 m et 2,70 m pour un poids compris entre 275 et 300 kilos. La couleur de sa peau va du jaune pâle au brun pâle, ses cheveux étant habituellement noirs. Les ogres brise-crânes portent une armure quand ils sont éveillés et dorment quasiment nus.

Ils parlent le commun et le géant.

### COMBAT

Les ogres brise-crânes sont des guerriers-nés. Rien ne leur offre davantage de plaisir que le vacarme et les massacres d'un affrontement en règle.

Cette créature charge au combat et frappe ses ennemis à l'aide de sa morgenstern et de son bouclier à pointes. L'ogre brise-crâne aime agripper son adversaire et l'empaler sur les pointes de son armure. (Un test de lutte réussi visant à infliger des dégâts cause 1d4+7 points de dégâts non-létaux plus 1d8 points de dégâts perforants.)

**Jet de rochers (Ext).** À l'instar des géants, les ogres brise-crânes sont passés maîtres dans l'exercice du jet de rochers, ce qui leur confère un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Tout ogre brise-crâne peut jeter des rochers de 20 à 25 kilos (considérés comme des objets de taille P pour lui) à une distance maximale égale à cinq facteurs de portée. Le facteur de portée est égal à 30 mètres.

### SERGEANT OGRE BRISE-CRÂNE

Les groupes de combattants ogres brise-crânes incluent souvent un ou plusieurs sergents, chacun armé d'une épée bâtarde.

Le sergent ogre brise-crâne présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués

les ajustements raciaux : For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

### Combat

Les sergents ogres brise-crânes sont des guerriers ingénieux. Ils font souvent appel au don Attaque en puissance (malus de -4 à l'attaque et bonus de +4 aux dégâts), même s'ils affrontent un adversaire équipé d'une armure lourde. Cependant, ils ordonnent généralement à leurs alliés les plus proches de les aider pour compenser le malus découlant de l'utilisation du don.

### SOCIÉTÉ

Bien qu'ils aient aussi mauvais caractère que leurs cousins, les ogres brise-crânes saisissent l'importance de la discipline au sein de leurs unités. Leur troupe de guerre est en quelque sorte leur famille, leur épée et leurs boucliers étant leurs meilleurs compagnons. Si la fatigue, la faim et la cupidité sont à l'origine de bon nombre des réactions d'un ogre classique, les ogres brise-crânes passent leur temps libre à répéter leurs tactiques, à aiguïser leurs armes et à étudier les régions qu'ils souhaitent conquérir, cherchant avant tout à tirer un avantage tactique du milieu dans lequel ils évoluent.

Une hiérarchie très stricte pèse sur chaque troupe de guerre d'ogres brise-crânes. Le spécimen le plus fort et le plus malin mène la troupe jusqu'au jour où il tombe au combat. L'ogre de son choix prend alors les rênes du groupe, s'emparant au passage des armes et des trophées de son prédécesseur. Chaque ogre brise-crâne doit se battre pour conserver sa place au sein de la hiérarchie, tous les défis lancés entre les membres d'un même groupe prenant la forme de combats non-létaux.

Bien qu'un ogre brise-crâne ne puisse s'empêcher de l'un de ses compagnons d'armes, ces créatures prennent rarement le risque de se débarrasser d'un allié. De plus, aucun ne songerait à prendre la vie d'un de ses congénères et à le priver ainsi de connaître une mort glorieuse sur le champ de bataille.

### PERSONNAGES OGRES BRISE-CRÂNES

Les ogres brise-crânes d'exception ont des niveaux de guerrier ou de rôdeur.

Les personnages ogres brise-crânes ont les traits raciaux suivants :

- +14 en Force, +6 en Constitution, -2 en Charisme.
- Taille G. Malus de -1 à la CA, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les ogres brise-crânes sont en mesure de soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allongé. 3 m/3 m.



Ogre brise-crâne



	Ogre brise-crâne Géant de taille G	Sergent ogre brise-crâne, guerrier de niveau 3 Géant de taille G
Dés de vie :	8d8+24 (60 pv)	8d8+40 plus 3d10+15 (107 pv)
Initiative :	+0	+1
Vitesse de déplacement :	9 m en armure à plaques à pointes (6 cases) ; vitesse de base 12 m	9 m en harnois +1 à pointes (6 cases) ; vitesse de base 12 m
Classe d'armure :	20 (-1 taille, +2 naturelle, +7 armure à plaques à pointes, +2 écu à pointes), contact 9, pris au dépourvu 20	23 (-1 taille, +1 Dex, +2 naturelle, +9 harnois +1, à pointes, +2 écu à pointes), contact 10, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte :	+6/+21	+9/+26
Attaque :	morgenstern (+12 corps à corps, 2d6+7) ; ou bouclier à pointes (+12 corps à corps, 1d8+3) ; ou rocher (+6 distance, 2d6+7)	épée bâtarde (+18 corps à corps, 2d8+9/17-20) ; ou bouclier à pointes (+17 corps à corps, 1d8+4) ; ou lance d'arçon (+17 corps à corps, 2d6+13/×3) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+9)
Attaque à outrance :	morgenstern (+8/+3 corps à corps, 2d6+7) et bouclier à pointes (+8 corps à corps, 1d8+3) ; ou rocher (+6 distance, 2d6+7)	épée bâtarde (+14/+9 corps à corps, 2d8+9/17-20) et bouclier à pointes (+13 corps à corps, 1d8+4) ; ou lance d'arçon (+17/+12 corps à corps, 2d6+13/×3) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+9)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	jet de rochers	jet de rochers
Particularités :	vision dans le loir (18 m), vision nocturne	vision dans le loir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +9, Vol +2	Réf +5, Vig +15, Vol +5
Caractéristiques :	For 25, Dex 11, Con 17, Int 10, Sag 10, Cha 9	For 29, Dex 13, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 6
Compétences :	Artisanat (fabrication d'armes ou fabrication d'armures) +5, Connaissances (architecture et ingénierie) +5, Dressage +4, Équitation +7, Fouille +0 (+2 pour les portes secrètes), Intimidation +1	Artisanat (fabrication d'armes ou fabrication d'armures) +5, Connaissances (architecture et ingénierie) +5, Dressage +5, Équitation +8, Fouille +0 (+2 pour les portes secrètes), Intimidation +4
Dons :	Attaque en puissance, Combat à deux armes <sup>s</sup> , Combat monté, Science du coup de bouclier, Science de la lutte <sup>s</sup>	Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Combat à deux armes <sup>s</sup> , Combat monté, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science du coup de bouclier, Science du critique (épée bâtarde), Science de la lutte <sup>s</sup>
Environnement :	collines chaudes	collines chaudes
Organisation sociale :	groupe (4-9), troupe de guerre (10-24 plus 1-2 sergents de niveau 3 montés sur des éléphants de guerre dressés et 1-4 ogres), ou tribu (30-60 plus 50 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4 ou 5, 1 chef de niveau 6-8, 4-16 ogres et 10-30 éléphants de guerre dressés)	solitaire ou troupe de guerre (1-2 plus 10-24 ogres brise-crânes et 1-4 ogres)
Facteur de puissance :	5	8
Trésor :	normal	normal (inclut harnois +1 à pointes et cape de résistance +1)
Alignement :	généralement neutre mauvais	généralement neutre mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3

- La vitesse de déplacement de base au sol d'un ogre brise-crâne est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Vision nocturne.
- **Dés de vie raciaux.** L'ogre brise-crâne commence avec huit niveaux de géant, ce qui lui confère 8d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +6 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +2, Vig +6 et Vol +2.
- **Compétences raciales.** Les niveaux de géant d'un ogre brise-crâne lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 11 × (2 + modificateur d'Intelligence, 1 minimum). Ses compétences de classe sont Artisanat, Connaissances (architecture et ingénierie), Dressage, Équitation et Intimidation.
- **Dons raciaux.** Les niveaux de géant d'un ogre brise-crâne lui confèrent trois dons.
- **Dons supplémentaires.** L'ogre brise-crâne a Combat à deux armes et Science de la lutte en qualité de dons supplémentaires.

- **Armes et armures.** L'ogre brise-crâne est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port de tous les types d'armures.
- **Bonus d'armure naturelle** de +2.
- **Attaques spéciales.** Jet de rochers.
- **Langues.** D'office : commun et géant. Supplémentaires : gobelin, nain, orque et terreux.
- **Classe de prédilection.** Guerrier.
- **Ajustement de niveau.** +3.

## LES OGRES BRISE-CRÂNES D'ÉBERRON

Les ogres brise-crânes apparaissent dans les armées du Droâm. Ils sont originaires des Pierrelandes et des monts de Byeshk, dans le nord du Droâm, ainsi que des régions septentrionales des marches d'ombre. Lors de la Dernière Guerre, des ogres brise-crânes de l'est du Droâm firent de fréquentes incursions dans l'ouest de la Brélande.



# OMNIMENTAIRE

**Élémentaire (Air, Eau, extraplanaire, Feu, Terre) de taille G**

**Dés de vie :** 32d8+288 (432 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases), nage 15 m, vol 15 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 32 (-4 taille, +26 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 32

**Attaque de base/lutte :** +24/+48

**Attaque :** coup (+32 corps à corps, 2d8+12 plus 2d8 feu et 1d8 électricité) ; ou boule élémentaire (+20 distance, 4d6+12 plus 1d8 feu)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+32 corps à corps, 2d8+12 plus 2d8 feu et 1d8 électricité) ; ou boule élémentaire (+20 distance, 4d6+12 plus 1d8 feu)

**Espace occupé/allonge :** 6 m/6 m

**Attaques spéciales :** boule élémentaire, naissance mortelle

**Particularités :** immunité contre l'électricité et le feu, réduction des dégâts (10/-), traits des élémentaires, vision aveugle (36 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +18, Vig +27, Vol +12

**Caractéristiques :** For 35, Dex 10, Con 28, Int 10, Sag 11, Cha 11

**Compétences :** Détection +37, Natation +20, Perception auditive +37

**Dons :** Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** plan élémentaire du Feu

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 15

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 33-48 DV (taille Gig), 49-64 DV (taille C)

**Ajustement de niveau :** —

*Une créature scintillante constituée de feu, d'électricité, d'eau et d'air tourbillonnant se dirige vers vous, dévastant tout sur son passage.*

Les omnimentaires sont les descendants de créatures élémentaires créées par magie. Utilisés jadis au titre d'agents de liaison entre des armées élémentaires en guerre, ce sont aujourd'hui de formidables combattants. Ils parcourent désormais les plans élémentaires sans considération pour leur vocation originelle.

Cette combinaison d'éléments ne leur offre pas toutes les formes d'attaques des élémentaires classiques, mais elle leur permet également de ne pas être victimes d'un grand nombre de leurs limitations. Par exemple, contrairement aux élémentaires du Feu, les omnimentaires peuvent entrer dans l'eau et dans les liquides inflammables. Dans ce cas, l'eau, l'air et la terre dont ils sont constitués forment une barrière autour du feu qui les anime. L'omnimentaire mesure près de 14,50 mètres pour un poids de 10 tonnes.

Les omnimentaires parlent l'aquatique, l'aérien, l'igné et le terreux.

boule élémentaire lui offre notamment de sérieuses options de combat quand il se trouve encore loin de ses ennemis.

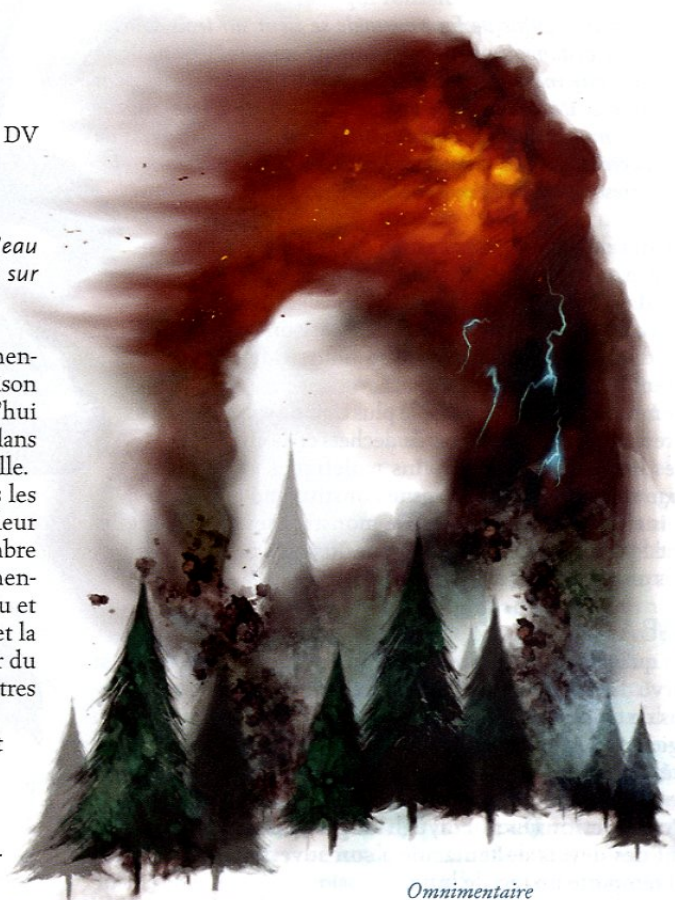
**Boule élémentaire (Ext).** Au prix d'une action simple, l'omnimentaire peut se séparer d'une partie de lui-même pour créer une motte de terre enflammée qu'il peut jeter à un adversaire situé dans un rayon de 30 mètres. Quand il utilise ce pouvoir, le monstre perd 10 points de vie.

**Naissance mortelle (Sur).** Quand les points de vie d'un omnimentaire tombent à 0, ses composantes élémentaires se séparent et donnent naissance à quatre élémentaires de taille TG pourvus de 16 DV de chacun des quatre types (cf. pages 96 à 102 pour leurs profils du *Manuel des Monstres*). Le fait de vaincre ces quatre élémentaires ne rapporte pas davantage de points d'expérience car leur valeur est intégrée au facteur de puissance de l'omnimentaire.

**Compétences.** L'omnimentaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## LES OMNIMENTAIRES D'ÉBERRON

Bien qu'ils maîtrisent le pouvoir de lier des élémentaires à des objets magiques, les gnomes de Zilargo se révèlent incapables de capturer et de lier un omnimentaire convoqué. Certains ont bien essayé, mais le résultat a toujours tourné à la catastrophe. Selon certaines rumeurs, les drows du Xen'drik en seraient capables, mais les efforts déployés pour reproduire les fruits de leurs recherches se sont révélés calamiteux.



Omnimentaire

TSAI 2004

Illus. de F. Tsai

## COMBAT

Combattant redoutable sur tous les types de terrains, l'omnimentaire est capable de dévaster un champ de bataille. Sa taille et son allonge lui permettent de s'en prendre à un grand nombre d'adversaires à distance. Son attaque de



## OTYUGH, SANGSUE

**Aberration de taille G**

**Dés de vie :** 9d8+54 (94 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), escalade 6 m

**Classe d'armure :** 21 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle, +4 parade), contact 16, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +6/+18

**Attaque :** tentacule (+14 corps à corps, 1d8+8)

**Attaque à outrance :** 4 tentacules (+14 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+8 corps à corps, 1d6+4)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m (4,50 m avec les tentacules)

**Attaques spéciales :** constriction (1d8+8), étreinte

**Particularités :** aura de sangsue, guérison accélérée (5), peau magique, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +9, Vol +12

**Caractéristiques :** For 27, Dex 16, Con 23, Int 7, Sag 18, Cha 8

**Compétences :** Détection +10, Discrétion +3\*, Escalade +16, Perception auditive +10, Saut +12

**Dons :** Arme de prédilection (tentacule), Attaques réflexes, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-4)

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 10-12 DV (taille G), 13-22 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature bouffie de forme ovoïde se tient sur trois courtes pattes. Un pédoncule d'environ soixante centimètres de long surmonte cette masse boursouflée et quatre tentacules jaillissent de ses flancs. L'épouvantable gueule du monstre a une largeur égale à la moitié de son corps et abrite de multiples rangées de dents acérées. L'épais cuir de la créature se contorsionne et semble presque pourvu d'une énergie propre.*

À l'instar de l'otyugh commun, l'otyugh sangsue est un monstre souterrain particulièrement grotesque qui se cache dans les tas de déchets. Perversi par la magie profane pour contrecarrer les pouvoirs de guérison des lanceurs de sorts divins, l'otyugh sangsue se nourrit de l'énergie que libèrent les sorts de soins.

Comme ses cousins, il passe le plus clair de son temps dans son repaire, caché sous un tas de déchets et de charognes.

Les lanceurs de sorts divins maléfiques savent pertinemment que l'otyugh sangsue constitue un compagnon à la fois efficace et dangereux. Ce monstre mesure habituellement 2,40 mètres de diamètre pour un poids de 350 kilos.

Les otyughs sangsues parlent le commun.

### COMBAT

Bien qu'il soit moins intelligent qu'un humain, l'otyugh est pourvu d'une ingéniosité qui le sert à merveille dans les situations de combat. Sachant que son pouvoir d'absorption de la magie de guérison en surprend plus d'un, ce monstre cherche généralement à infliger des dégâts aux lanceurs de sorts divins adverses.

**Constriction (Ext).** L'otyugh sangsue inflige automatiquement des dégâts de tentacule à son adversaire chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'otyugh sangsue doit réussir une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter

d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à assurer sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Aura de sangsue (Sur).** Quand un sort ou pouvoir magique accompagné du registre de la guérison est utilisé sur une créature située dans un rayon de 18 mètres d'un otyugh sangsue, celui-ci tire parti de l'effet comme s'il comptait parmi les cibles. Si les points de vie du monstre dépassent son total ordinaire, ceux-ci prennent la forme de points de vie temporaires. Ces derniers ne peuvent cependant pas être supérieurs à son total de points de vie habituel. Les points de vie ainsi acquis perdurent pendant 1 heure.

Ce pouvoir affecte les objets à fin d'incantation et les objets à potentiel magique (comme les parchemins, les bâtons et les baguettes), mais pas les autres objets magiques.

**Peau magique (Sur).** La peau grisâtre de l'otyugh sangsue est chargée d'énergie magique. Celle-ci lui confère un bonus de parade de +4 à la CA.

**Compétences.** L'otyugh sangsue bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

\* La couleur naturelle de l'otyugh lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion quand il se cache dans son repaire.



*Otyugh sangsue*

### LES OTYUGHS SANGSUES D'ÉBERRON

Les otyughs sangsues apparaissent le plus souvent au Droâm, où les Filles de Sora Kell et leurs sbires humanoïdes s'en servent en qualité de gardiens et de montures. Les origines de ces créatures remontent au grand empire de Dhakân dont les mages sont accusés d'avoir créé ces monstruosité.



# OURS CUIRASSÉ

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 15d10+75 (157 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle, +5 armure), contact 10, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +15/+30

**Attaque :** griffes (+26 corps à corps, 2d6+11)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+26 corps à corps, 2d6+11) et morsure (+20 corps à corps, 4d6+5)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m (jusqu'à 3 m pour les griffes)

**Attaques spéciales :** aura de fièvre, étreinte, piétinement (2d6+11)

**Particularités :** défense légère, greffe d'armure, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +14, Vol +6

**Caractéristiques :** For 33, Dex 13, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences :** Détection +10, Perception auditive +10

**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou escouade (2-5)

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :**

16-30 DV (taille G),

31-45 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature ressemble à un ours sanguinaire massif auquel on a greffé des éléments d'armure. Sa fourrure est très épaisse, même au niveau des plaques de métal, et sa tête paraît déformée par la rage qui l'anime.*

L'ours cuirassé est un ours sanguinaire conçu par le biais de la magie pour écraser les troupes ennemies. Il charge courageusement, même si ses ennemis sont nombreux. Du reste, il a la taille et la force nécessaires pour décimer des unités entières d'humains et d'humanoïdes. Bien que de puissantes forces magiques soient à l'origine de leur création, des ours cuirassés qui ont fui ou survécu à leur créateur parcourent aujourd'hui les régions sauvages. Les quelques spécimens qui sont encore au service de l'armée comptent parmi les machines de guerre les plus meurtrières que comptent les nations civilisées. En fait, ils ont une telle valeur qu'on prend rarement le risque de les envoyer sur le champ de bataille.

S'il s'agissait jadis d'ours sanguinaires, les deux espèces ont évolué indépendamment et elles ne sont pas en mesure de se reproduire entre elles. Parfois, un ours cuirassé prend la tête d'une meute d'ours sanguinaires, exacerbant alors leur violence et leur cruauté.

Les redoutables pattes de l'ours cuirassé sont pourvues de longues griffes. Sa tête est une version difforme et enragée de celle d'un ours normal. Un spécimen moyen mesure 3,60 mètres de long et pèse près de 4,5 tonnes (ce qui inclut le poids de l'armure qui lui a été greffée).

## COMBAT

Comme son nom l'indique, l'ours cuirassé a été créé pour la guerre. De fait, il trouve un plaisir certain à se battre et se précipite dans la mêlée sans hésitation. Évidemment, il n'a aucune notion de miséricorde. Les ours cuirassés aiment exploiter leur taille et leur force pour pulvériser les formations de créatures mineures, mais ils apprécient également les duels les opposant à des adversaires de leur niveau. Contrairement aux animaux, ils ne fuient jamais un combat. Leur férocité naturelle et les forces magiques qui ont servi à les créer les poussent à combattre jusqu'à la mort de manière systématique. Bien qu'ils soient dotés d'une simple intelligence animale, les ours cuirassés piétinent instinctivement les unités de petites créatures qui les affrontent en formation serrée.

**Aura de fièvre (Sur).** L'ours cuirassé est entouré par un champ d'énergie négative. Toute créature située dans un rayon de 3 mètres de ce monstre doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine d'être fiévreuse pendant 1 heure. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre l'aura de cette créature pendant 24 heures.

Les morts-vivants et les créatures artificielles sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'ours cuirassé doit toucher à l'aide d'une attaque de griffes. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Piétinement (Ext).** Réflexes (DD 28), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Défense légère (Ext).** L'armure de ce monstre protège ses organes vitaux et lui permet de résister aux dégâts supplémentaires découlant de coups critiques et d'attaques sournoises. Chaque fois qu'un ours cuirassé subit une attaque sournoise ou un coup critique, il a 25 % de chances de résister aux dégâts supplémentaires.

**Grefe d'armure (Ext).** L'ours cuirassé porte une armure qu'on lui a greffée magiquement. Celle-ci lui offre une bonne protection mais ne lui impose pas de bonus de Dextérité maximal, de malus en vitesse de déplacement et de risque d'échec des sorts profanes. Nulle autre créature, pas même l'un de ses congénères, ne peut porter l'armure d'un ours cuirassé.



Ours cuirassé



## PEAUSSIER

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 15d8+135 (202 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 25 (-1 taille, +3 Dex, +7 naturelle, +6 parade), contact 18, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +15/+25

**Attaque :** coup (+20 corps à corps, 2d6+6)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+20 corps à corps, 2d6+6)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** croc-en-jambe

**Particularités :** odorat, peau réactive, réduction des dégâts (15/spécial), résistance aux énergies destructives adaptative, vision dans le noir (27 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +14, Vol +14

**Caractéristiques :** For 22, Dex 17, Con 29, Int 5, Sag 16, Cha 6

**Compétences :** Détection +14, Perception auditive +14

**Dons :** Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 16–27 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

*Ce puissant humanoïde mesure plus de 2,70 mètres et présente un visage bestial qui n'est pas sans rappeler celui d'un lézard. Sa peau est recouverte de plaques d'une curieuse carapace animée, une coquille légèrement irisée et mouvante qui lui recouvre les épaules, le torse et les cuisses. Ses membres antérieurs sont tellement imposants qu'il se tient à la manière d'un homme trop musclé, les bras éloignés du tronc. Tout laisse penser qu'il s'agit d'un croisement de géant, de lézard et de gorille.*

Fruits d'expériences profanes liées à la nature changeante de la vie, les peaussiers sont de véritables perversions magiques. Ces étranges créatures sont pourvues de prodigieuses facultés défensives et beaucoup pensent qu'elles ont été créées dans le but de servir de gardiens à des lanceurs de sorts.

Bien qu'il ne rentre pas dans la catégorie des métamorphes, le peaussier est très réactif aux attaques physiques et magiques qui le prennent pour cible. L'épaisse saillie qui lui protège la moitié supérieure du corps ressemble à une carapace dure, mais elle change en réalité de forme et de consistance pour résister aux attaques dont il est victime. Ce monstre mesure entre 2,70 m et 3 m et pèse 400 kilos.

Les peaussiers parlent le commun.

### COMBAT

Le peaussier est intrépide et sûr que ses pouvoirs défensifs le protégeront des armes de ses adversaires.

**Croc-en-jambe (Ext).** Si le peaussier touche à l'aide d'une attaque de coup, il peut effectuer un croc-en-jambe (modificateur de +10 au test) au prix d'une action libre sans réaliser d'attaque de contact ni provoquer d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, son adversaire n'a cependant pas le droit de tenter de croc-en-jambe à son tour.

**Peau réactive (Sur).** L'énergie magique qui imprègne la peau de ce monstre repousse parfois les attaques qui le visent

avant même de le toucher. Ce pouvoir lui confère un bonus de parade de +6 à la CA.

**Réduction des dégâts (Sur).** Le peaussier bénéficie d'une réduction des dégâts basée sur le type de la dernière arme qui lui a infligé des dégâts. S'il s'agissait d'une arme perforante, il bénéficie d'une réduction des dégâts (15/contondant ou tranchant). S'il s'agissait d'une arme tranchante, il bénéficie d'une réduction des dégâts (15/contondant ou perforant). Enfin, s'il s'agissait d'une arme contondante et perforante, il bénéficie d'une réduction des dégâts (15/tranchant). Cette réduction des dégâts dure pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'un autre type d'arme lui inflige des dégâts.

Généralement, ce monstre ne possède aucune réduction des dégâts au début d'un combat.



Peaussier

**Résistance aux énergies destructives adaptative (Sur).** Le peaussier

bénéficie d'une résistance aux énergies destructives basée sur le dernier type d'énergie lui ayant infligé des dégâts. S'il s'agissait de dégâts

d'acide, il bénéficie d'une résistance à l'acide (20).

S'il s'agissait de dégâts de feu, il bénéficie d'une résistance au feu (20), etc. Cette résistance dure pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'un autre type d'énergie destructive lui inflige des dégâts.

Généralement, ce monstre ne possède aucune résistance au début d'un combat.

### LES PEAUSSIERS D'ÉBERRON

Les peaussiers vivent dans les cavernes du Khorvaire et constituent un véritable fléau pour les nains des bastions de Mror. Un spécimen gigantesque du nom de Peacuille menace l'enclave naine d'Eigendor. Jusqu'à présent, aucun champion, aucun assaut n'a permis de se débarrasser de la créature.



## PÉDONCULE ÉTRANGLEUR

**Aberration de taille TP**

**Dés de vie :** 2d8+2 (11 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 1,50 m (1 case), vol 6 m (bonne)

**Classe d'armure :** 16 (+2 taille, +4 Dex), contact 16, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +1/-10

**Attaque :** rayon oculaire (+7 contact à distance) ou coup (+7 corps à corps, 1d4-3)

**Attaque à outrance :** 2 rayons oculaires (+7 contact à distance) ou coup (+7 corps à corps, 1d4-3)

**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m

**Attaques spéciales :** asphyxie, rayons oculaires

**Particularités :** vision à 360°, vision dans le noir (18 m), vol

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +1, Vol +3

**Caractéristiques :** For 5, Dex 19, Con 13, Int 4, Sag 10, Cha 10

**Compétences :** Détection +8, Discrétion +12, Fouille +1, Perception auditive +5

**Dons :** Attaque en finesse, Vigilance<sup>s</sup>

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou animal de compagnie/compagnon d'un gauth ou d'un tyrannœil

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement loyal mauvais

**Évolution possible :** 3-4 DV (taille TP), 5-6 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette fibre musculaire de 90 centimètres de long relie deux yeux flottants. Elle s'agite et s'entortille.*

Nombre d'espèces aiment les animaux domestiques façonnés à leur image. Ainsi, certains humains s'entourent de singes et certains rakshasas ont des chats. De même, gauths et tyrannœils apprécient la compagnie des pédoncules étrangleurs. En effet, ces petites créatures leur servent de compagnons, d'animaux domestiques et d'espions.

Les pédoncules étrangleurs mesurent 90 centimètres de long d'un œil à l'autre et pèsent 2,5 kilos.

Ces monstres comprennent le commun et le tyrannœil, mais ils sont dépourvus de bouche et de parole, si bien qu'ils communiquent en se contorsionnant. La position allongée est généralement synonyme d'assentiment alors que la spirale indique la peur, le stress ou le mécontentement.

### COMBAT

Le pédoncule étrangleur attaque principalement à l'aide de son rayon oculaire, mais il peut également user de son corps pour fouetter son adversaire. Il préfère cependant garder ses distances et laisser ses rayons faire le travail. Une fois ses victimes endormies, il s'enroule autour d'un adversaire et l'étouffe.

**Asphyxie (Ext).** Si le pédoncule étrangleur touche un adversaire sans défense à l'aide de son attaque de coup, il s'enroule autour de la gorge de la victime et entreprend de l'étouffer. Au premier round, le sujet sombre dans l'inconscience (0 point de vie). Au round suivant, il tombe à -1 point de vie et est mourant. Au troisième round, il suffoque et meurt.

**Rayons oculaires (Sur).** Chacun des deux yeux du pédoncule étrangleur reproduit un effet magique jeté par un lanceur de sorts de niveau 3. Un œil lance *frayeur* et l'autre reproduit *sommeil*. Un jet de Volonté (DD 11) permet d'annuler chaque effet. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Frayeur.** Ce rayon fonctionne sur le même principe que le sort. Il a une portée de 9 mètres.

**Sommeil.** Ce rayon fonctionne sur le même principe que le sort, si ce n'est qu'il affecte une créature de moins de 5 DV. Il a une portée de 39 mètres.

**Vision à 360° (Ext).** Les pédoncules étrangleurs sont exceptionnellement vigilants et prudents. Leurs yeux et leur physiologie leur confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille. Ces monstres ne sauraient être pris en tenaille.

**Vol (Sur).** Le pédoncule étrangleur flotte naturellement dans les airs. Cela lui confère une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres et un effet de feuille morte (comme le sort) continu dont la portée reste personnelle.

### LES PÉDONCULES ÉTRANGLEURS D'ÉBERRON

Les daëlkyrs (cf. page 278 d'ÉBERRON) créèrent les premiers pédoncules étrangleurs parce qu'ils s'ennuyaient. Plus tard, leurs sbires tyrannœils en firent des compagnons et des animaux domestiques. Bien que les tyrannœils les trouvent amusants, voire utiles en qualité de sentinelles et d'espions,

les pédoncules étrangleurs n'ont pas été créés dans ce but. Ils ne sont qu'un témoignage vivant de la soif d'expériences des daëlkyrs.



*Pédoncule étrangleur*

### LES PÉDONCULES ÉTRANGLEURS DE FAERUN

Dans les Royaumes Oubliés, des mages tyrannœils sont les créateurs des pédoncules étrangleurs, qu'ils ont façonnés au moyen d'un sort. On trouve ces petites créatures dans toutes les enclaves de tyrannœils. Ooltul, une petite ville de l'Outreterre abrite la plus grande population connue de pédoncules étrangleurs.



## PÉTALE

### Fée de taille TP

Dés de vie : 1d6+2 (5 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 17 (+2 taille, +5 Dex), contact 17, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : dague (+7 corps à corps, 1d2-4/19-20)

Attaque à outrance : dague (+7 corps à corps, 1d2-4/19-20)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : chants soporifiques

Particularités : réduction des dégâts (5/fer froid), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 3, Dex 20, Con 15, Int 15, Sag 10, Cha 18

Compétences : Acrobaties +9, Artisanal (art floral) +6, Connaissances (nature) +6, Déplacement silencieux +9, Détection +4, Discrétion +17, Évasion +9, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse<sup>S</sup>, Science de l'initiative

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple, bouquet (3-6) ou jardin (7-10 plus 2-6 épineux)

Facteur de puissance : 1

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : 2-3 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : +2 (compagnon d'armes)

*Devant vous apparaît une petite troupe d'humanoïdes minuscules aux ailes de pétales et dont les vêtements semblent constitués de feuilles. Leur peau somptueusement colorée laisse croire que vous observez des fleurs venues à la vie. Les créatures entonnent un chant délicieux et mélodieux.*

Ces petits êtres sont souvent les serviteurs, les messagers ou les domestiques de fées plus grandes ou prestigieuses comme les esprits follets et les dryades. Quand ils ne sont pas au service d'autres fées, ils se regroupent généralement près d'une créature végétale puissante (comme un sylvanien) pour bénéficier de sa protection.

Bien que les créatures autres que les fées voient les pétales comme de véritables nuisances, ceux-ci sont persuadés de n'agir que dans l'intérêt du bien-être de chacun. En effet, tout voyageur ou aventurier a besoin d'une bonne nuit de sommeil pour se réveiller en pleine forme et réceptif à la beauté environnante.

Pour illustrer cette philosophie, les pétales chantent des mélodies soporifiques aux voyageurs. Ils les débarrassent ensuite de leur armure, de leurs armes et de leur équipement avant d'entasser tout cela non loin. (Ils ne volent jamais rien car il s'agirait d'un acte injustifié.) Une fois le voyageur dévêtu, ils l'habillent de feuilles et de fleurs en le parant de magnifiques guirlandes. Les pétales laissent ensuite leur victime bénéficier d'un sommeil réparateur et se réveiller dans un environnement idyllique.

Si les actes des pétales semblent fantasques et innocents, le vrai danger vient des créatures hostiles qui vivent peut-être

dans la région. En effet, prédateurs et individus sans scrupules peuvent évidemment profiter de la situation dont sont responsables les fées.

La couleur de peau d'un pétale ressemble à celle d'une fleur et va des teintes pastel à des rouges ou jaunes vifs. En guise de cheveux, ces créatures ont également des fleurs dont la couleur diffère généralement de celle de leur peau. Leurs extrémités ou leur centre seront plus pâles, voire mouchetés ou rayés. Leurs ailes ont cependant les mêmes tons et motifs que leurs fleurs. Un pétale moyen mesure 45 centimètres et pèse 1,5 kilo.

Les pétales parlent le commun et le sylvestre.

## COMBAT

Les pétales aiment user de leurs chants soporifiques à distance pour endormir les voyageurs. Ils évitent les combats au corps à corps.

**Chants soporifiques (Sur).** Les pétales peuvent entonner deux types de chants qui n'infligent pas de dégâts mais sont capables de détendre ou d'endormir une créature.

**Berceuse.** Toute créature située dans un rayon de 6 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être victime d'un sort de *berceuse*. En cas de réussite, la cible ne peut pas être victime de la berceuse de ce pétale pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Sommeil.** Ce chant nécessite la présence d'au moins deux pétales chantant de concert et distants de 30 mètres l'un de l'autre au maximum. Les créatures situées dans un rayon de 30 mètres de l'un des chanteurs doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être victimes d'un sort de *sommeil*. D'autres pétales situés dans un rayon de 30 mètres d'une cible peuvent apporter leur voix au chant, ce qui a pour effet d'augmenter le DD de +1 par créature. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la cible ne peut pas être victime du chant de sommeil de ce pétale pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.



Pétale

## LES PÉTALES D'ÉBERRON

Les pétales vivent dans les forêts et les prairies fleuries de l'Aundair. Ils ne se contentent pas de jouer aux esprits invitant au repos mais défendent leur domaine contre les forces du Mal, usant de leurs chants soporifiques de manière offensive.



## PHÉNIXIEN

**Humanoïde monstrueux (Feu) de taille M**

**Dés de vie :** 7d8+14 plus 7 (52 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+3 Dex, +2 naturelle, +3 armure de cuir cloutée), contact 13, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +7/+9

**Attaque :** cimeterre à deux mains de maître (+10 corps à corps, 2d4+3/18-20 plus 1d6 feu)

**Attaque à outrance :** cimeterre à deux mains de maître (+10/+5 corps à corps, 2d4+3/18-20 plus 1d6 feu)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** chaleur, pouvoirs magiques, spasmes d'agonie

**Particularités :** feu guérisseur, immunité contre le feu, immunités, renaissance des cendres, résistance à la magie (18), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques :** For 14, Dex 17, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 17

**Compétences :** Concentration +8, Détection +8, Perception auditive +8, Survie +6

**Dons :** Arme en main, Extension de pouvoir magique (*rayon ardent*), Science de la robustesse, Vigilance<sup>s</sup>, Vigueur sur-humaine<sup>s</sup>

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** normal plus cimeterre à deux mains de maître

**Alignement :** toujours chaotique bon

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +5

*Cette grande et mince créature de taille humaine porte dans le dos un énorme cimeterre à deux mains. Bien qu'elle paraisse à peu près humaine, des plumes rouge et or lui parcourent le dos des bras et des jambes, ainsi que le menton. Des plumes plus denses lui tiennent également lieu de cheveux. Sa peau dorée semble dégager une certaine chaleur et ses yeux luisent.*

Les phénixiens seraient les descendants du légendaire phénix. Le port noble, le plumage brillant, voilà deux indices qui témoignent de la véracité de cette rumeur, sans compter la chaleur intense qu'ils dégagent.

La couleur de la peau et des plumes des phénixiens varie selon les spécimens. Certains ont la peau rouille foncé, contre or pour d'autres. Les plumes de ces créatures n'ont d'autre rôle que de témoigner de leur ascendance et de leur permettre de s'en enorgueillir. Elles vont de l'or clair au rouge ardent. Les phénixiens sont un peu plus grands que les humains. La plupart mesurent entre 1,80 m et 1,95 m pour un poids de 90 kilos environ.

Les phénixiens parlent l'igné et baragouinent quelques langues apprises au fil de leurs errances (céleste, commun, draconien, elfe, sylvestre, etc.).

Les phénixiens ne se cantonnent pas à un type de milieu ou de climat. Ils préfèrent les régions chaudes, mais ils supportent presque tous les climats habitables. Cependant, ils sont animés par une insatiable soif de voyages et de découvertes. La plupart passent donc leur vie à vagabonder, cherchant à voir de nouveaux lieux et à rencontrer de nouvelles personnes. Du coup, ils sont dépourvus de société, même si certaines rumeurs font état de cités phénixiennes dans le plan élémentaire du Feu.

Mais les phénixiens partagent une autre caractéristique : un grand souci de justice. Ils attachent une grande valeur à leur liberté et à celle des autres, plus que toute autre chose. Du coup, quand les libertés d'un individu sont menacées, il leur arrive d'intervenir afin de lutter pour la justice et la liberté.

## COMBAT

Le phénixien est un combattant meurtrier au corps à corps et à distance. Il s'appuie aussi longtemps que possible sur son rayon ardent étendu et ses autres pouvoirs magiques, ne s'engageant au corps à corps qu'en cas de nécessité absolue. Charismatique et engageant, le phénixien est rarement seul. Il est généralement accompagné de loyaux suivants ou de compagnons d'armes partageant les mêmes intérêts que lui.

**Chaleur (Ext).** Le phénixien génère une chaleur telle que le simple fait de le toucher inflige 1d6 points de dégâts de feu. Ses armes métalliques conduisent également cette chaleur. Le phénixien peut réprimer ou activer ce pouvoir au prix d'une action libre.

**Pouvoirs magiques.** *Lumière* et *rayon ardent* (DD 15), à volonté ; *flammes*, 3 fois/jour ; *bouclier de feu* (chaud uniquement), 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Spasmes d'agonie (Ext).** S'il est tué, le phénixien explose et dégage un souffle embrasé qui inflige 10d6 points de dégâts de feu aux créatures situées dans un rayon de 6 mètres (Réflexes, DD 15, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Feu guérisseur (Sur).** Si le phénixien est victime d'une attaque de feu censée lui infliger des dégâts, il est en réalité soigné. Il récupère ainsi 1 point de vie par tranche de 3 points de dégâts de feu l'affectant. Si le montant des soins dépasse son total de points de vie, l'excédent prend la forme de points de vie temporaires. Par exemple, un phénixien pris dans le rayon d'une *boule de feu* infligeant 30 points de dégâts gagnera 10 points de vie (ou jusqu'à 10 points de vie temporaires).

**Immunités (Ext).** Le phénixien est immunisé contre les maladies et le poison.

**Renaissance des cendres (Sur).** Quand le phénixien est tué (total de points de vie réduit à -10 ou moins), son corps est détruit par le feu, ne laissant de lui que des cendres et une chrysalide qui prend la forme d'un petit œuf noir en verre de 15 centimètres de diamètre. L'œuf reste endormi pendant 24 heures, après quoi il éclore et libère un phœra adulte (cf. ci-dessous).

Les cendres et la chrysalide suffisent si l'on souhaite ressusciter le phénixien, mais la créature ne peut pas être rappelée à la vie. Une fois le phœra éclos, il n'est plus possible de ramener le phénixien d'entre les morts. Un sort de *préservation des morts* ou toute autre magie similaire utilisée sur la chrysalide permet d'empêcher l'œuf d'éclore, ce qui permet au phénixien d'être ressuscité ultérieurement. Cependant, une fois l'effet de *préservation des morts* terminé, l'œuf éclore au bout de 24 heures.

Un sort de *miracle* ou de *souhait* jeté conjointement avec un effet de *résurrection* permet de rappeler un phénixien à la vie une fois la chrysalide parvenue au stade de phœra.

## LA CHRYSALIDE

L'aspect le plus caractéristique du phénixien n'a rien à voir avec la vie mais est plutôt en rapport avec la mort. Quand un phénixien meurt, il explose littéralement et ne laisse derrière lui qu'un petit œuf en verre noir. Celui-ci dégage une faible magie de transmutation mais ne présente pas de propriétés



magiques. L'œuf affiche une solidité de 5, 20 points de vie et une immunité contre le feu.

S'il n'est pas endommagé, l'œuf donne naissance à une nouvelle créature en 24 heures. Il s'agit d'un phœra, un bel oiseau qui ressemble au phénix des légendes. Si le phœra conserve nombre des pouvoirs du phénixien, ce magnifique oiseau aux plumes rouge et or n'en garde pas les souvenirs. En fait, il s'agit d'une toute nouvelle créature.

## PHœRA

**Créature magique (Feu) de taille M**

**Dés de vie :** 3d10+3 (19 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 18 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +3/+4

**Attaque :** morsure (+4 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 feu)

**Attaque à outrance :** morsure (+4 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 feu) et griffes (+2 corps à corps, 1d4 plus 1d6 feu)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** chaleur, ignition, souffle

**Particularités :** feu guérisseur, immunité contre le feu, renaissance des cendres, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +4, Vol +2

**Caractéristiques :** For 12, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 15

**Compétences :** Détection +6, Perception auditive +6

**Dons :** Attaque en vol, Attaques multiples, Vigilance<sup>s</sup>

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 4-9 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

*Cet oiseau étincelant a des plumes rouge et or. Malgré sa grande beauté, il dispose d'un bec crochu et de serres capables de déchirer*

*chairs et os. Sa longue queue de plumes flotte au vent, laissant une vague de chaleur dans son sillage.*

Une fois éclos, le phœra se cherche un coin de forêt confortable et reculée où nicher. Il se nourrit de petits mammifères et tend à éviter les créatures de grande taille. Cependant, il a un fort instinct territorial et tente d'effrayer les intrus qui s'aventurent sur son domaine. S'il est poussé dans ses ultimes retranchements, le phœra n'hésitera pas mettre le feu à sa forêt pour ne pas la laisser aux mains des envahisseurs.

Cette créature ne prend pas de risque inutile et ne joue pas avec sa vie. Elle ne semble pas être consciente de son pouvoir de renaissance.

Le phœra mesure 2,10 mètres de long du bec au bout de la queue. Il pèse dans les 250 kilos.

## COMBAT

Au combat, le phœra use copieusement d'Attaque en vol et compte sur ses attaques enflammées pour affaiblir ses adversaires et les pousser à prendre la poudre d'escampette.

**Chaleur (Ext).** Le phœra génère une chaleur telle que le simple fait de le toucher inflige 1d6 points de dégâts de feu. Ses armes métalliques conduisent également cette chaleur. Le phœra peut réprimer ou activer ce pouvoir au prix d'une action libre.

**Ignition (Ext).** Une créature touchée par une attaque de griffes ou de morsure du phœra doit réussir un jet de Réflexes (DD 12) sous peine de prendre feu. Les flammes brûlent pendant 1d4 rounds. Une créature en feu peut entreprendre une action de mouvement pour éteindre les flammes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Souffle (Sur).** Ligne de feu de 9 mètres de long, 3 fois/jour, dégâts 5d4 feu, Réflexes (DD 12), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Feu guérisseur (Sur).** Si le phœra est victime d'une attaque de feu censée lui infliger des dégâts, il est en réalité soigné. Il récupère ainsi 1 point de vie par tranche de 3 points de dégâts de feu l'affectant. Si le montant des soins dépasse son total de points de vie, l'excédent prend la forme de points de vie

## PHÉNIXIENS ET PHœRAS, VARIANTES

Le vazalkyon et le vazalka (décrits ci-dessous) sont les variantes du froid du phénixien et du phœra. Il n'est pas exclu que d'autres variantes existent.

### VAZALKYON ET VAZALKA

Les vazalkyons sont des créatures du froid semblables en apparence aux phénixiens, si ce n'est qu'ils ont la peau bleu pâle, des plumes blanc-argent et une aura glacée. Quand un vazalkyon meurt, il se transforme en tas de glace et de neige, laissant derrière lui un œuf en verre noir qui est froid au toucher (solidité 5, 20 points de vie, immunité contre le froid). Au bout de 24 heures, s'il n'a pas été endommagé, il donne naissance à un vazalka, la variante du froid du phœra.

Sur Eberon, les vazalkyons et les vazalkas s'installent généralement près de portails menant à Risia, la Plaine Glacée.

**Vazalkyon.** Le vazalkyon a un profil et des pouvoirs similaires à ceux d'un phénixien, exception faite de ce qui suit :

**Sous-type froid.** Le vazalkyon a le sous-type froid et non Feu.

**Dégâts.** Le vazalkyon inflige 1d6 points de dégâts de froid (et non de feu) quand il touche à l'aide de son arme.

**Froideur (Ext).** Comme le pouvoir de chaleur du phénixien, si ce n'est qu'il inflige des dégâts de froid.

**Spasmes d'agonie (Sur).** Le vazalkyon inflige des dégâts de froid (et non de feu) s'il se fait tuer.

**Froid guérisseur (Sur).** Comme le pouvoir de feu guérisseur du phénixien, si ce n'est qu'il s'applique aux attaques de froid.

**Vazalka.** Le vazalka n'a pas le pouvoir d'ignition du phœra. Il a un profil et des pouvoirs similaires à ceux d'un phœra, exception faite de ce qui suit :

**Sous-type froid.** Le vazalka a le sous-type froid et non Feu.

**Dégâts.** Le vazalka inflige 1d6 points de dégâts de froid (et non de feu) quand il touche à l'aide d'une attaque de griffes ou de morsure.

**Coup tressaillant (Ext).** Une créature touchée par une attaque de griffes ou de morsure d'un vazalka doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine d'être secouée pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Froideur (Ext).** Comme le pouvoir de chaleur du phœra, si ce n'est qu'il inflige des dégâts de froid.

**Souffle (Sur).** Ligne de froid de 9 mètres de long, 3 fois/jour, dégâts 5d4 froid, Réflexes (DD 12), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Froid guérisseur (Sur).** Comme le pouvoir de feu guérisseur du phœra, si ce n'est qu'il s'applique aux attaques de froid.



temporaires. Par exemple, un phœra pris dans le rayon d'une boule de feu infligeant 30 points de dégâts gagnera 10 points de vie (ou jusqu'à 10 points de vie temporaires).

**Renaissance des cendres (Sur).** Quand le phœra est tué (total de points de vie réduit à -10 ou moins), son corps est détruit par le feu, ne laissant de lui que des cendres et une chrysalide qui prend la forme d'un petit œuf noir en verre de 15 centimètres de diamètre.

Phénixien et phœra



L'œuf reste endormi pendant 24 heures, après quoi il éclot et libère un nouveau phœra adulte.

Les cendres et la chrysalide suffisent si l'on souhaite ressusciter le phœra, mais la créature ne peut pas être rappelée à la vie. Une fois le phœra éclos, il n'est plus possible de ramener le phœra précédent d'entre les morts. Un sort de *préservation des morts* ou toute autre magie similaire utilisée sur la chrysalide empêche l'œuf d'éclore, ce qui permet au phœra d'être ressuscité ultérieurement. Cependant, une fois l'effet de *préservation des morts* terminé, l'œuf éclot au bout de 24 heures.

Un sort de *miracle* ou de *souhait* jeté conjointement avec un effet de *résurrection* permet de rappeler un phœra à la vie une fois la chrysalide arrivée à terme.

## LES PHÉNIXIENS ET LES PHŒRAS D'EBERON

Les phénixiens établissent souvent leur repaire près de portails menant à Fernia, le plan du feu. Ils accordent une

grande valeur à leur liberté et à celle des autres, sans doute plus que toute autre chose. C'est pour cette raison qu'ils s'allient fréquem-

ment à des groupes d'aventuriers opposés à la tyrannie. Jadis, des phénixiens aidèrent des esclaves elfes à se libérer du joug de géants du Xendrik. Aujourd'hui, il leur arrive d'aider les kalashtars à fuir la tyrannie des Inspirés et de donner un coup de main aux forgeliers pour qu'on les reconnaisse enfin comme une race indépendante.

## LES PHÉNIXIENS ET LES PHŒRAS DE FAERÛN

Quand les libertés d'un peuple sont menacées, il arrive qu'un phénixien pointe le bout de son nez pour que triomphe la justice. À Faerûn, les phénixiens luttent fermement contre l'esclavage. Du coup, ils sont très actifs dans les régions comme le Calimshan, la Mulhorande et autres nations où l'esclavage est légal. Ils concluent également des alliances avec des groupes et des organisations d'aventuriers qui s'élèvent contre de puissants tyrans et autres réseaux d'esclavagistes.



## PUTRÉFIANT

**Aberration de taille M**

**Dés de vie :** 10d8+20 (65 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 6 m

**Classe d'armure :** 19 (+2 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +7/+9

**Attaque :** couperet +1 (+11 corps à corps, 1d6+3/×4)

**Attaque à outrance :** couperet +1 (+9/+4 corps à corps, 1d6+3/×4) et couperet +1 (+9 corps à corps, 1d6+2/×4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** blessure putréfiée, intimidation des morts-vivants (6 fois/jour, +3, 2d6+13, niveau 10), maîtrise du couperet

**Particularités :** absorption d'énergie négative, animation des morts, immunité contre l'absorption d'énergie, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +7, Vol +8

**Caractéristiques :** For 15, Dex 14, Con 15, Int 7, Sag 12, Cha 16

**Compétences :** Détection +6, Escalade +10, Perception auditive +6, Psychologie +4

**Dons :** Arme de prédilection (hachette), Combat à deux armes, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou escorte (1 plus 1d4 zombies gens du peuple humains)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** normal plus 2 couperets +1

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 11–20 DV (taille M), 21–30 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature simiesque est totalement imberbe. Des taches cancéreuses et d'étranges déformations recouvrent son corps jaune-vert. Deux longues langues dégoulinant d'un fluide noirâtre jaillissent de sa bouche. Chacune s'enroule autour de l'un de ses bras puissants et va jusqu'à lécher les armes couvertes de sang que manie le monstre.*

Les putréfiants adorent se repaître de la chair des morts-vivants et se nourrissent de l'énergie négative qui les anime. Bien que ce type de monstre puisse être de prime abord considéré comme un don du ciel par les créatures civilisées, le putréfiant reste une menace pour les êtres vivants. Car s'il dévore volontiers les morts-vivants, il prend un plaisir plus grand encore à tuer des êtres vivants. En effet, il les anime ensuite et en fait ses esclaves avant de les dévorer pour l'énergie nécromantique qu'ils abritent.

Le putréfiant ressemble à un grand singe trapu et imberbe. Il est court sur pattes mais la nature l'a doté de longs et puissants bras. Il marche plus ou moins à quatre pattes, comme un gorille, mais il se dresse sur ses pattes postérieures quand il lui faut se battre, et il garde toujours ses deux couperets en mains, même s'il court. Le putréfiant mesure 1,20 mètre quand il se tient à quatre pattes, mais il mesure plus de 1,80 mètre quand il se tient debout. Son poids avoisine les 125 kilos. Son trait le plus troublant est cette langue jumelle qui s'entortille autour de ses bras et va jusqu'à lécher les lames de ses couperets. Ainsi enroulées, les langues suivent tous les mouvements des armes du monstre, si bien qu'elles tentent de lécher les blessures adverses chaque fois que les coups du monstre portent, usant au passage de blessure putréfiée (cf. ci-dessous).

Quand le putréfiant touche une créature vivante à l'aide de l'une de ses langues cancéreuses, il lui dérobe son essence vitale. Dans le même temps, il lui transfère une partie de l'énergie nécromantique dont il est lui-même imprégné. Si le sujet meurt dans les 24 heures qui suivent, le putréfiant peut alors l'animer et en faire un mort-vivant. Bien qu'ils finissent toujours par dévorer les créatures qu'ils animent, les putréfiants sont suffisamment malins pour s'entourer de sbires chargés de les protéger.

Issus d'une œuvre magique, les putréfiants furent créés il y a bien longtemps pour servir des mages de bataille oubliés depuis, peut-être dans le but de contrer les légions de morts-vivants de groupuscules de nécromanciens. Ils ont cependant survécu à leurs créateurs et le conflit pour lequel ils furent conçus démontre assurément le grand pouvoir de leur forme de vie.

Les putréfiants sont incapables de se nourrir des morts-vivants intangibles, mais ils tentent d'en prendre le contrôle ou de les détruire quand ils croisent leur chemin.

Les putréfiants parlent le commun.

## COMBAT

Adversaire brutal et redoutable, le putréfiant charge au cœur de la mêlée et frappe ses adversaires à l'aide de ses couperets. Bien qu'il se nourrisse de chair de mort-vivant, il prend un malin plaisir à tuer les êtres vivants afin de les animer par la suite. Mais même le plus vorace de ces monstres est assez intelligent pour s'entourer de sbires qu'il n'engloutira pas mais qu'il chargera d'affaiblir ses ennemis. Si possible, le putréfiant isole un adversaire, le terrasse avec l'aide de ses mignons puis l'anime sur-le-champ pendant que ses serviteurs passent au suivant.

S'il est mis à mal, le putréfiant n'hésite pas à user de son pouvoir d'absorption d'énergie négative sur ses sbires, les frappant de ses couperets pour recouvrer des forces.

### Blessure putréfiée (Sur).

Chaque fois que le putréfiant blesse une créature vivante à l'aide de l'un de ses couperets au corps à corps, il a droit à une attaque de contact à l'aide de l'une de ses



*Putréfiant*



langues noirâtres (bonus à l'attaque de +9). En cas de succès, la cible subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution et devient vulnérable au pouvoir d'animation des morts du monstre.

Les créatures qui sont immunisées contre les affaiblissements temporaires de caractéristique sont également immunisées contre cette attaque spéciale.

**Intimidation des morts-vivants (Sur).** Le putréfiant peut intimider les morts-vivants comme un prêtre mauvais de niveau 10. En cas de succès, il est capable de contrôler des morts-vivants de 5 DV ou moins. Il peut prendre le contrôle d'un maximum de 10 DV de morts-vivants à la fois.

**Maîtrise du couperet (Ext).** En apparence, les couperets sont identiques à des hachettes +1. Cependant, entre les mains d'un putréfiant, ils infligent des dégâts quadruplés (et non triplés) en cas de coup critique.

**Absorption d'énergie négative (Sur).** Chaque fois que le putréfiant blesse un mort-vivant à l'aide d'une attaque de couperet, il recouvre un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés.

**Animation des morts (Sur).** Au prix d'une action simple, le putréfiant peut animer le corps d'une créature morte située dans un rayon de 18 mètres et affectée par son pouvoir de blessure putréfiée durant les dernières 24 heures. Les cibles sont animées sous la forme de zombis.

Le putréfiant peut ainsi animer un nombre de dés de vie de créatures égal à ses propres dés de vie. Toute tentative visant à animer une créature dont les dés de vie dépassent cette limite est vouée à l'échec. Les morts-vivants ainsi créés sont placés sous le contrôle du monstre et ne comptent pas dans la limite de dés de vie de morts-vivants qu'il peut contrôler via son pouvoir d'intimidation des morts-vivants.

**Immunité contre l'absorption d'énergie (Sur).** Les putréfiants sont immunisés contre l'absorption d'énergie.

**Compétences.** Le putréfiant bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

*Putréfiant nécrothane*



*Illus. de D. Ormston*

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +12, Vol +14

**Caractéristiques :** For 17, Dex 15, Con 19, Int 12, Sag 14, Cha 18

**Compétences :** Détection +25, Diplomatie +6, Escalade +6, Perception auditive +25, Psychologie +25

**Dons :** Arme de prédilection (hachette), Combat à deux armes, Défense à deux armes, Emprise sur les morts-vivants, Expertise du combat, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou escorte (1 plus 1d4 zombis troglodytes)

**Facteur de puissance :** 12

**Trésor :** normal plus harnois +1 et 2 couperets +1

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

*À première vue, cette créature ressemble à un singe vêtu d'une armure de jais. Deux langues dégoulinant d'une substance dégoûtante sortent de sa tête casquée et s'enroulent autour de ses brassards.*

Les nécrothanes sont en quelque sorte les champions des putréfiants. Physiquement, ils ressemblent à leurs cousins, mais leur corps simiesque est enfermé dans un harnois magique noir de jais. Grâce à ses redoutables options de



combat et à sa faculté de créer des hordes de morts-vivants, le nécrothane est capable de balayer des communautés entières d'êtres vivants. Néanmoins, comme il est assez malin pour comprendre que ses déprédations sont susceptibles d'attirer l'attention d'aventuriers puissants, il se ménage généralement des portes de sortie et s'approprie si possible des objets magiques lui permettant d'accélérer sa fuite.

Parfois, ce monstre conclut un pacte impie avec un nécromancien ou une cabale de prêtres mauvais. Ces lanceurs de sorts lui fournissent l'équipement magique et les victimes dont il a besoin, et en échange, il leur offre un moyen rapide d'animer une armée de zombies.

### Combat

Le nécrothane aborde ses combats sur le même principe qu'un putréfiant, mais sa faculté de contrôle d'un grand nombre de morts-vivants lui permet de recourir à des tactiques un peu plus recherchées. En général, il reste caché et ordonne à ses sbires de lui ramener des êtres vivants afin de les animer et de les dévorer.

**Blessure putréfiée (Sur).** Chaque fois que le nécrothane blesse une créature vivante à l'aide de l'un de ses couperets au corps à corps, il a droit à une attaque de contact à l'aide de l'un de ses langues noirâtres (bonus à l'attaque de +18). En cas de succès, la cible subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution et devient vulnérable au pouvoir d'animation des morts du monstre.

Les créatures qui sont immunisées contre les affaiblissements temporaires de caractéristique sont également immunisées contre cette attaque spéciale.

**Intimidation des morts-vivants (Sur).** Le nécrothane peut intimider les morts-vivants comme un prêtre mauvais de niveau 20. En cas de succès, il est capable de contrôler des morts-vivants de 10 DV ou moins. Il peut prendre le contrôle d'un maximum de 20 DV de morts-vivants à la fois.

**Maîtrise du couperet (Ext).** En apparence, les couperets sont identiques à des hachettes +1. Cependant, entre les mains d'un nécrothane, ils infligent des dégâts quadruplés (et non triplés) en cas de coup critique.

**Absorption d'énergie négative (Sur).** Chaque fois que le nécrothane blesse un mort-vivant à l'aide d'une attaque de

couperet, il recouvre un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés.

**Animation des morts (Sur).** Au prix d'une action simple, le nécrothane peut animer le corps d'une créature morte située dans un rayon de 18 mètres et affectée par son pouvoir de blessure putréfiée durant les dernières 24 heures. Les cibles sont animées sous la forme de zombies.

Le nécrothane peut ainsi animer un nombre de dés de vie de créatures égal à ses propres dés de vie. Toute tentative visant à animer une créature dont les dés de vie dépassent cette limite est vouée à l'échec. Les morts-vivants ainsi créés sont placés sous le contrôle du monstre et ne comptent pas dans la limite de dés de vie de morts-vivants qu'il peut contrôler via son pouvoir d'intimidation des morts-vivants.

**Immunité contre l'absorption d'énergie (Sur).** Les nécrothanes sont immunisés contre l'absorption d'énergie.

**Compétences.** Le nécrothane bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

## LES PUTRÉFIANTS ET LA RELIGION

Les putréfiants occupent une place curieuse dans le système de croyances religieuses de bien des cultures. Les disciples de la mort et de divinités comme Wy-Djaz, le Géolier et la Cour d'Outre-Mort (Éberron) ou Kelemvor (Royaumes Oubliés) croient que les putréfiants furent créés pour châtier les morts-vivants maléfiques. Les religions qui croient en la création de morts-vivants combattent parfois les putréfiants mais se servent souvent de ces abominables monstres en guise de menace pour que leurs propres créations restent dans le rang.

D'aucuns pensent que les putréfiants ont une religion tournée vers la mort, les ténèbres et l'énergie négative. Si tel est le cas, leurs aptitudes de prêtres se cumulent certainement avec leurs facultés innées d'intimidation des morts-vivants et leur clergé doit être des plus redoutables.

## LES PUTRÉFIANTS D'ÉBERRON

Les putréfiants sont des abominations créées par les daëlkyrs. Différentes hypothèses expliquent les raisons de leur création. Les daëlkyrs les auraient conçus pour se charger d'une menace grandissante de morts-vivants ou d'une cabale de vampires et de lichs déterminée à éventer leurs secrets, mais ils se seraient également livrés à des expériences sur un flux d'énergie négative en provenance de Mabar, la Nuit sans Fin.

Les putréfiants arpentent les tunnels et les cavernes de Khyber. Il leur arrive de se frayer un chemin jusqu'aux donjons et souterrains de forteresses en ruine du Khorvaire. Enfin, ils sont attirés par les lieux où Mabar est adjacent à Éberron et les portails imprégnés d'énergie négative.

## LES PUTRÉFIANTS DE FAERÛN

Une cabale secrète de lanceurs de sorts morts-vivants du nom de la Rune de la Perversion créa les premiers putréfiants. Pour être plus précis, ils sont l'œuvre de trois lanceurs de runes associés, les chefs de la cabale. Rhangaun, une liche humaine de mille ans vivant au Calimshan, a chargé plusieurs de ces monstres de protéger son phylactère. Sapphiraktar le Bleu, le seul lanceur de runes dracoliche, use de putréfiants pour reconstituer les forces des gardiens de son antre souterrain et nettoyer la région environnante de l'Outreterre. L'identité du troisième lanceur de runes est inconnue.

### ESCORTES ALTERNATIVES DE PUTRÉFIANTS

Pour ajouter un peu de diversité aux rencontres impliquant un putréfiant ou un nécrothane, jetez un dé sur la table qui suit pour déterminer l'escorte du monstre.

1d6	Escorte de putréfiant	Escorte de nécrothane
1	1d4 zombies kobolds	1d3 zombies gobelours
2	1d2 zombies troglodytes	1d2 zombies ogres
3	1 zombi gobelours	1 zombi wiverne
4	1 zombi ogre	1 zombi ravageur gris
5	4d4 zombies gens du peuple humains*	4d4 zombies troglodytes*
6	1d3+1 zombies troglodytes*	1d4+1 zombies ogres

\* Un putréfiant ou nécrothane peut contrôler un nombre maximum de dés de vie de morts-vivants égal à ses dés de vie (10 et 20 respectivement). Les morts-vivants supplémentaires donnés par la table sont contrôlés via le pouvoir d'intimidation des morts-vivants du monstre.



# QUARAFON

Cette créature singulière ressemble à un centaure trapu à la peau azur. Sa tête allongée présente deux bouches superposées et quatre yeux menaçants.

Les quarafons sont des créatures agressives et conquérantes qui parcourent les grandes plaines pour prouver leurs talents de guerrier contre tout ce qui semble être à même de relever le défi. Ils évoluent généralement en groupes de nomades, chassant des troupeaux de grands et dangereux animaux comme le bison et l'éléphant. Ces créatures requérant d'énormes quantités de nourriture, leur rayon d'action est généralement important et empiète sur les terres d'autres races habitant les plaines. Souvent, ces intrusions finissent mal, mais il leur arrive tout de même de modérer leurs ardeurs et de se livrer au commerce avec leurs voisins.

Bien qu'ils ne soient pas très fûtés, les quarafons aiment les armes et les armures et attaquent toute créature qui pénètre sur leur territoire avec de tels objets.

Le quarafon mesure 2,70 m à 3 m de haut et pèse entre 325 et 375 kilos. Sa peau est bleu azur et couverte de verrues. Sa tête, particulièrement grosse, inclut deux bouches superposées et quatre yeux. L'emplacement de ces yeux diffère selon les individus, certains étant agencés de manière parfaitement horizontale alors que d'autres semblent avoir été posés au hasard sur leur visage. Malgré cette étrange caractéristique physiologique, les quarafons sont vigilants et ne semblent en rien gênés par l'étonnante disposition de leurs yeux.

Les quarafons parlent le géant.

## TYRAN QUARAFON

Les quarafons se tournent généralement vers la classe de barbare, mêlant ainsi leur force naturelle à l'agressivité qu'incarne cette classe.

**Mugissement assourdissant (Sur).** Comme ci-dessus, mais le DD du jet de Vigueur est égal à 22 (24 en cas de rage de berserker).

**Rage de berserker (Ext).** Deux fois par jour, ce barbare quarafon peut entrer dans une rage sans nom qui dure 13 rounds. Tant que cette rage fait effet, son profil connaît les modifications suivantes : CA 21 (contact 8, pris au dépourvu 21) ; pv +28 ; Att massue +1 (+17 corps à corps, 2d8+20/19-20) ou morsure (+16 corps à corps, 1d8+12) ; Out massue +1 (+17/+12/+7 corps à corps, 2d8+20/19-20), morsure (+11 corps à corps, 1d8+7) et 2 sabots (+11 corps à corps, 1d6+7) ; JS Vig +17, Vol +10 ; For 28, Con 31. Au terme de cette rage, le barbare quarafon est fatigué jusqu'à la fin de la rencontre.

**Esquive instinctive (Ext).** Le barbare quarafon réagit instinctivement au danger avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve donc son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible. Il le perd cependant s'il est immobilisé.

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** Ce barbare quarafon ne peut pas être pris en tenaille. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible. Il perd cependant le bénéfice de ce pouvoir s'il est attaqué par un roublard de niveau 9 ou plus.

**Sens des pièges (Ext).** Le barbare quarafon a un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

## LA SOCIÉTÉ DES QUARAFONS

Les quarafons vivent en troupeaux de nomades qui parcourent les plaines et les collines. La plupart regroupent 30 à 100 individus, la moitié au moins étant constituée de femelles et de petits. Bien qu'ils soient omnivores, les quarafons aiment la viande et les mâles passent le plus clair de leur temps à chasser du gros gibier pendant que les femelles cueillent et ramassent des noix, des baies et des tubercules pour compléter leur régime. En mouvement permanent, les quarafons ne s'encombrent pas de biens inutiles.

Le chef du troupeau est qualifié de « mâle dominant ». Il s'agit toujours du spécimen le plus grand et le plus fort du troupeau. Il passe la majeure partie de son temps à surveiller les jeunes qui envient sa place. Le mugissement de quarafons s'affrontant s'entend sur des kilomètres à la ronde et emplit les plaines d'un véritable frisson. Cependant, si les mâles sont à la tête de la tribu, les vieilles femelles ont aussi leur mot à dire. Ainsi, seul un mâle dominant des plus imprudents

prendrait une décision importante sans consulter la doyenne des femelles au préalable. De plus, les femelles



Quarafon

## COMBAT

Le quarafon est un combattant des moins finauds qui compte avant tout sur sa force prodigieuse pour décourager toute résistance de la part de ses adversaires. Il commence par pousser un mugissement assourdissant avant de charger sa victime.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -3 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +3 aux jets de dégâts.

**Mugissement assourdissant (Sur).** Une fois par jour, le quarafon peut émettre un véritable capharnaüm de sons à l'aide de ses deux bouches. Les créatures situées dans un rayon de 18 mètres subissent 2d6 points de dégâts de son et doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être assourdies pendant 1d6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.



	Quarafon	Tyran quarafon, barbare de niveau 5
	<b>Aberration de taille G</b>	<b>Aberration de taille G</b>
Dés de vie :	9d8+54 (94 pv)	9d8+72 plus 5d12+40 (185 pv)
Initiative :	+0	+1
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases)	10,50 m en cuirasse (7 cases) ; vitesse de base 15 m
Classe d'armure :	16 (-1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16	23 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle, +6 cuirasse +1), contact 10, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte :	+6/+15	+11/+22
Attaque :	morsure (+7 corps à corps, 1d8+8)*	massue +1 (+15 corps à corps, 2d8+17/19-20)* ; ou arc long composite de maître (+12 distance, 2d6+4/x3) ; ou morsure (+14 corps à corps, 1d8+10)*
Attaque à outrance :	morsure (+7 corps à corps, 1d8+8)* et 2 sabots (+2 corps à corps, 1d6+5)*	massue +1 (+15/+10/+5 corps à corps, 2d8+17/19-20)* morsure (+9 corps à corps, 1d6+6)* et 2 sabots (+9 corps à corps, 1d6+6)* ; ou arc long composite de maître (+12/+7/+2 distance, 2d6+4/x3)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	mugissement assourdissant	mugissement assourdissant, rage de berserker (2 fois/jour)
Particularités :	vision dans le noir (18 m)	esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +9, Vol +8	Réf +5, Vig +15, Vol +8
Caractéristiques :	For 20, Dex 10, Con 22, Int 7, Sag 15, Cha 11	For 24, Dex 12, Con 27, Int 7, Sag 13, Cha 11
Compétences :	Détection +6, Intimidation +5, Perception auditive +6, Saut +9, Survie +5	Détection +5, Dressage +4, Intimidation +7, Perception auditive +7, Saut +8, Survie +6
Dons :	Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Enchaînement, Vigilance	Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (massue), Vigilance
Environnement :	plaines tempérées	plaines tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, meute (3-6), groupe (9-12) ou troupeau (13-50 plus 100 % de non-combattants)	solitaire, couple, meute (1 plus 2-5 quarafons) ou groupe (1 plus 8-11 quarafons)
Facteur de puissance :	5	10
Trésor :	normal	normal (dont cuirasse +1, massue +1, arc long composite de maître [bonus de For +4])
Alignement :	généralement chaotique neutre	chaotique neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+5	+5

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

ont davantage de chances de se tourner vers une classe de lanceur de sorts, comme druide ou prêtre. Les quarafons ne méfient énormément de la magie profane et imputent nombre de superstitions à cette pratique. C'est pour cela qu'aucun quarafon sain d'esprit ne s'associerait à des magiciens ou des ensorceleurs. Du reste, un spécimen qui s'entiche de tels personnages est généralement mis au ban de la tribu.

Tous les dix ans, l'ensemble des troupes de quarafons converge vers un lieu prédéfini en empruntant une voie migratoire séculaire. Ce rassemblement, appelé la harde, est un événement animé où l'on troque, où les mâles impétueux se défient, où les troupes s'échangent de jeunes femelles pour conclure des alliances et cimenter des amitiés. Les étrangers n'y sont pas admis et toute créature qui y est prise compte parmi le gibier de la chasse à venir.

## PERSONNAGES QUARAFONS

Les quarafons d'exception se tournent vers les classes de barbare ou de guerrier.

Les personnages quarafons ont les traits raciaux suivants :

- +10 en Force, +12 en Constitution, -4 en Intelligence, +4 en Sagesse.
- Taille G. Malus de -1 à la CA, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les quarafons sont en mesure de soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.

- Espace occupé/allonge. 3 m/1,50 m.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un quarafon est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Le quarafon commence avec neuf niveaux d'aberration, ce qui lui confère 9d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +6 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +3, Vig +3 et Vol +6.
- Compétences raciales. Les niveaux d'aberration d'un quarafon lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 12 × (2 + modificateur d'Intelligence). Ses compétences de classe sont Détection, Intimidation, Perception auditive et Survie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'aberration d'un quarafon lui confèrent quatre dons.
- Bonus d'armure naturelle de +7.
- Armes naturelles. Morsure (1d6) et 2 sabots (1d6).
- Attaques spéciales (cf. ci-dessus). Mugissement assourdissant.
- Langues. D'office : géant.
- Classe de prédilection. Barbare.
- Ajustement de niveau. +5.

## LES QUARAFONS D'ÉBERRON

Les quarafons ont fait des plaines et des savanes du Xen'drik leur terrain de chasse personnel. Ils chassent et se nourrissent des différentes espèces de dinosaures qui parcourent les plaines.



# RAKSHASA, AK'CHAZAR

**Extérieur (natif) de taille M**

**Dés de vie :** 17d8+68 (144 pv)

**Initiative :** +9

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 12 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 28 (+5 Dex, +13 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +17/+19

**Attaque :** griffes (+19 corps à corps, 1d4+2)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+19 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+14 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** intimidation des morts-vivants (+6, 2d6+26, niveau 20), pouvoirs magiques, sorts, vague de douleur

**Particularités :** change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (31), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +15, Vig +14, Vol +14

**Caractéristiques :** For 15, Dex 20, Con 18, Int 19, Sag 19, Cha 22

**Compétences :** Art de la magie +26, Bluff +30, Concentration +24, Connaissances (mystères) +24, Connaissances (plans) +24, Déguisement +16 (+18 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +20, Détection +24, Diplomatie +24, Discrétion +20, Évasion +25, Intimidation +22, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +24, Psychologie +14, Renseignements +16, Survie +4 (+6 dans les autres plans)

**Dons :** École renforcée (Enchantement), École renforcée (Nécromancie), Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Science de l'initiative

**Environnement :** montagnes tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou escorte (1 plus morts-vivants ; cf. ci-dessous)

**Facteur de puissance :** 15

**Trésor :** pièces normales, biens précieux (x2), objets (x2)

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +5

*Une grande silhouette émaciée à tête de tigre blanc vous lance un regard très appuyé. La créature est vêtue d'une robe magnifique et sa main griffue semble prête à plonger dans l'une des nombreuses sacoques à composantes accrochées à sa taille.*

Les rakshasas ak'chazars parcourent les plans en quête de terres à soumettre et de morts-vivants à asservir. Ce sont des maîtres en matière de nécromancie, mais ils sont également puissants dans les autres écoles de magie. Ces rakshasas œuvrent généralement depuis les coulisses, manipulant le cours des événements au gré de leurs noirs desseins. Ils comptent sur un important réseau d'espions, d'assassins et de morts-vivants intelligents pour mener à bien leurs viles machinations.

Le rakshasa ak'chazar ressemble à un humanoïde à tête de tigre blanc. Une légère fourrure blanche recouvre le monstre de haut en bas et ses mains sont pourvues de griffes de félin, ses paumes étant inversées par rapport à celles d'un humain. Le rakshasa ak'chazar mesure près de 1,80 mètre et pèse entre 85 et 90 kilos.

Les rakshasas ak'chazars s'associent à d'autres rakshasas, agissant souvent en guise de chefs ou de manipulateurs. Certains espèces de rakshasas reconnaissent leur grande

intelligence, même si elles craignent leurs pouvoirs. Du reste, il n'est pas rare que des rakshasas mineurs servent les desseins d'un ak'chazar tout en remplissant leurs propres missions. Tous les rakshasas mènent une existence solitaire, mais il n'est pas rare qu'ils communiquent et coordonnent leurs actions.

Habituellement, le rakshasa ak'chazar s'établit non loin du théâtre d'une grande bataille, d'un vaste cimetière ou de tout autre endroit où sont enterrés de nombreux corps. Il profite alors de ses pouvoirs pour animer des morts-vivants intelligents. Ensuite, il entre en contact avec le milieu du crime local (en usant d'intermédiaires le plus souvent) ou avec un fonctionnaire corrompu ou ambitieux. Il joue ensuite avec eux, leur offrant conseils, pouvoir ou richesses tout en apprenant leurs habitudes et en définissant leurs caractéristiques. Ensuite, l'ak'chazar a recours au pouvoir magique de possession pour remplacer l'un de ces leaders un temps durant, exploitant sa place pour renforcer son joug sur la région.

Les rakshasas ak'chazars parlent le commun, le commun des Profondeurs et l'inférieur.

## COMBAT

Au combat, le rakshasa ak'chazar évite les confrontations au corps à corps. Pragmatique et prudent, il ne ressent pas le besoin de porter le coup de grâce en personne, comptant sur ses mignons et sa magie pour mener une telle tâche à bien. Ces rakshasas prennent soin de découvrir les forces et les faiblesses de leurs ennemis et usent de leur magie en conséquence.

**Intimidation des morts-vivants (Sur).** Le rakshasa ak'chazar peut intimider et contrôler les morts-vivants comme un prêtre de niveau 20. Il a droit à 9 tentatives d'intimidation par jour.



Rakshasa ak'chazar



**Pouvoirs magiques.** Animation des morts, 3 fois/jour ; contrôle des morts-vivants (DD 23) et création de mort-vivant, 2 fois/jour ; création de mort-vivant dominant, possession (DD 21) et séquestration (DD 24), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Sorts.** Le rakshasa ak'chazar lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 12. Il s'attache avant tout aux sorts issus des écoles d'Enchantement et de Nécromancie.

Exemples de sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/6/4). 0 — destruction de mort-vivant (+22 contact à distance), détection de la magie, fatigue (+19 corps à corps, DD 17), hébètement (DD 17), lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre (+22 contact à distance) ; 1<sup>er</sup> — armure de mage, charme-personne (DD 18), contact glacial (+19 corps à corps, DD 18), projectile magique, rayon affaiblissant (+22 contact à distance) ; 2<sup>e</sup> — cécité/surdité (DD 19), hébètement de monstre (DD 19), idiotie (+19 corps à corps), image miroir, simulacre de vie ; 3<sup>e</sup> — éclair (DD 19), immobilisation de morts-vivants (DD 20), rayon d'épuisement (+22 contact à distance, DD 20), suggestion (DD 20) ; 4<sup>e</sup> — charme-monstre (DD 21), confusion (DD 21), énergie négative (+22 contact à distance) ; 5<sup>e</sup> — domination (DD 22), téléportation ; 6<sup>e</sup> — désintégration (+22 contact à distance, DD 22).

**Vague de douleur (Sur).** Trois fois par jour, pendant 1 round par dé de vie, le rakshasa ak'chazar peut émettre une aura d'énergie négative au prix d'une action libre. Les créatures situées dans un rayon de 6 mètres du monstre sont victimes d'un sort de *blessure modérée* (niveau 20 de lanceur de sorts) et sont secouées pendant 1d6+1 rounds. Les cibles ont droit à un jet de Volonté (DD 24) pour réduire les dégâts de moitié et annuler l'effet secondaire. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Change-forme (Sur).** Au prix d'une action simple, le rakshasa peut prendre la forme d'un humanoïde de son choix ou reprendre son aspect normal. Sous forme humanoïde, il perd ses attaques de morsure et de griffes mais s'équipe le plus souvent d'une armure et d'armes. Il conserve généralement sa forme jusqu'à ce qu'il en choisisse une nouvelle. Le changement ne saurait être dissipé, mais le rakshasa recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Enfin, un sort de vision lucide permet de distinguer sa forme naturelle.

**Compétences.** Le rakshasa ak'chazar bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation.

## TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Les rakshasas ak'chazars voyagent rarement seuls. Ils sont généralement accompagnés de divers morts-vivants créés via *animation des morts*, *création de mort-vivant* et *création de mort-vivant dominant* (cf. encart). Le rakshasa ak'chazar est fin escroc et il lui faut en savoir beaucoup au sujet de son adversaire avant d'entamer le combat. La créature use de son pouvoir d'intimidation des morts-vivants pour garder ses

serviteurs dénués d'intelligence sous contrôle. De plus, il conclut souvent des marchés avec les morts-vivants intelligents qu'il crée en échange de pouvoir et de considérations peu ragoûtantes.

Une fois le combat lancé, le rakshasa ak'chazar charge ses sbires du sale travail au corps à corps et se charge des adversaires situés à distance. Il reste généralement caché et prend le temps de se dissimuler de nouveau si on le localise. Ses sorts constituent ses meilleurs atouts et il est parfaitement conscient de sa vulnérabilité au corps à corps.

Le rakshasa ak'chazar prend toujours garde à conserver un sort de *téléportation* (d'un point de vue technique, il s'agit d'un emplacement de sort de 5<sup>e</sup> niveau) au cas où il lui faut filer au plus vite.

*Avant le combat. Armure de mage, image miroir.*

**Round 1.** Séquestration contre un adversaire disposant de toute évidence de jets de Volonté défavorables.

**Round 2.** Désintégration sur un lanceur de sorts ennemi ; ou domination contre un adversaire disposant lui aussi de jets de Volonté défavorables, avant de le charger d'attaquer l'un de ses compagnons.

**Round 3.** Lance un sort offensif ; s'attache à préserver des corps pour des expériences futures et de nouvelles créations de morts-vivants.

**Round 4.** Lance un nouveau sort offensif ou possession contre un adversaire disposant de jets de Volonté défavorables. Ordonne alors à l'un de ses sbires de détruire la gemme renfermant l'âme de son adversaire.

**Round 5.** Lance un nouveau sort offensif : *énergie négative* pour se débarrasser des sorts de haut niveau d'un adversaire ou *projectile magique* pour enrayer l'incantation d'un lanceur de sorts ennemi.

## LES RAKSHASAS AK'CHAZARS D'ÉBERRON

Nombre des Seigneurs de la Poussière sont en réalité des rakshasas ak'chazars. Ils s'enferment dans d'inquiétantes places fortes, sous les désolations démoniaques, mais certains ont élu domicile près du cœur de la civilisation en Khorvaire. Au moins un rakshasa ak'chazar agit depuis le massif de la Haute-Pointe, dans le centre du Droâm, offrant ses services et des morts-vivants aux Filles de Sora Kell en échange de faveurs inavouables.

## LES RAKSHASAS AK'CHAZARS DE FAERÛN

Souvent, les rakshasas ak'chazars établissent leur repaire dans les régions frappées par la guerre, la famine et les épidémies, si bien qu'ils disposent de nombreux cadavres pour mener à bien leurs expériences nécromantiques. Beaucoup se font tout de même discrets. Cependant, un couple de ces créatures agirait dans la ville d'Unthalass, aujourd'hui occupée par l'armée mulhorandi. Certains de leurs agents fomentent des troubles dans les villes chessentiennes de Cimbar, Luthcheq et Soorenar.

### EXEMPLES D'ESCORTES D'AK'CHAZARS

La plupart des rakshasas ak'chazars voyagent en compagnie d'une escorte de morts-vivants. Vous pouvez créer votre groupe (jusqu'à 20 DV) ou jeter les dés sur la table qui suit. Le ND de ces exemples d'escorte est égal à 15 (ce qui revient à rencontrer un ak'chazar seul).

1d100	Escorte
01–100	10 zombies gens du peuple humains
11–20	6 goules et 2 blêmes
21–35	5 ombres et 1 âme-en-peine
36–50	4 âmes-en-peine
51–65	3 zombies troglodytes et 1 momie
66–80	2 ettins squelettes
81–90	1 troll squelette et 1 mohrg
91–100	1 zombi ogre et 1 dévoreur



# RAKSHASA, NAZTHARUNE

**Extérieur (natif) de taille M**

**Dés de vie :** 11d8+44 (93 pv)

**Initiative :** +9

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 24 (+5 Dex, +5 naturelle, +4 chemise de mailles en mithral), contact 15, pris au dépourvu 24

**Attaque de base/lutte :** +11/+13

**Attaque :** épée courte (+17 corps à corps, 1d6+2/19-20) ; ou griffes (+16 corps à corps, 1d4+2) ; ou arc court composite [bonus de For +2] (+16 distance, 1d6+2/x3)

**Attaque à outrance :** épée courte (+15/+10/+5 corps à corps, 1d6+2/19-20) et épée courte (+15 corps à corps, 1d6+1/19-20) ; ou 2 griffes (+16 corps à corps, 1d4+2) ; ou arc court composite [bonus de For +2] (+16/+11/+6 distance, 1d6+2/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+6d6), détection de pensées

**Particularités :** change-forme, discrétion totale, esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (21), téléportation par les ombres, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +11, Vol +7

**Caractéristiques :** For 14, Dex 20, Con 18, Int 15, Sag 11, Cha 15

**Compétences :** Acrobaties +19, Bluff +20\*, Déguisement +20\* (+22\* pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +19, Détection +14, Diplomatie +4, Discrétion +19, Équilibre +21, Évasion +19, Fouille +16, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +14, Saut +4, Survie +0 (+2 pour suivre une piste)

**Dons :** Arme de prédilection (épée courte), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Science de l'initiative

**Environnement :** marécages chauds

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** normal plus chemise de mailles en mithral

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +5

*Cette créature porte des vêtements sombres. Son corps semble plus ou moins humain, mais il est recouvert d'une épaisse fourrure noire et pourvu d'une tête de tigre.*

Si certains pensent que les rakshasas sont l'incarnation même du Mal, les rares individus qui ont survécu à une rencontre avec le mortel naztharune savent ce qu'il en est. À l'instar des autres espèces de rakshasas, les paumes du naztharune sont inversées par rapport à celles d'un humain. Bien que cette caractéristique physique ne pénalise en rien la dextérité manuelle du monstre, elle est particulièrement troublante pour ceux qui n'y sont pas habitués.

Comme la plupart des rakshasas, les naztharunes sont des créatures solitaires qui collaborent néanmoins avec certaines espèces de rakshasas quand cela est nécessaire et qui peuvent même faire équipe avec d'autres naztharunes sur une base régulière. Ils servent parfois d'espions et d'agents infiltrés pour les rakshasas ak'chazars, mais il leur arrive aussi de louer leurs services de mercenaires et d'assassins à d'autres créatures. Exception faite des autres rakshasas, les naztharunes méprisent tout le monde, mais ils parviennent à réprimer ce sentiment quand cela sert leurs desseins. En revanche, contrairement à leurs cousins, ils ne ressentent pas forcément le besoin d'être en charge de chaque opération. Ce sont davantage des mercenaires.

Le rakshasa naztharune a la même taille et le même poids qu'un elfe (1,50 mètre et 50 kilos).

## COMBAT

Contrairement à leurs cousins lanceurs de sorts, les rakshasas naztharunes aiment surprendre leur cible et l'abattre au corps à corps. Ils s'appuient donc si possible sur leurs alliés pour distraire leurs adversaires et les prendre en tenaille.

**Attaque sournoise (Ext).** Lorsqu'un rakshasa naztharune attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le monstre et un compa-  
gnon. Le pouvoir équivaut à celui d'un roubard d'un niveau égal aux dés de vie du rakshasa. Si le monstre obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

**Change-forme (Sur).** Au prix d'une action simple, le rakshasa peut prendre la forme d'un humanoïde de son choix ou reprendre son aspect normal. Sous forme humanoïde, il perd ses attaques de morsure et de griffes mais s'équipe le plus souvent d'une armure et d'armes. Il conserve généralement sa forme jusqu'à ce qu'il en choisisse une nouvelle. Le changement ne saurait être dissipé, mais le rakshasa recouvre sa forme naturelle s'il est tué.



Rakshasa naztharune

RAKSHASA

Illus. de M. Reynolds



Enfin, un sort de vision lucide permet de distinguer sa forme naturelle.

**Détection de pensées (Sur).** Le rakshasa naztharune peut user de *détection de pensées*, comme le sort, en permanence (niveau 18 de lanceur de sorts, Volonté, DD 17, annule). Il peut réprimer ou activer ce pouvoir au prix d'une action libre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Discrétion totale (Sur).** Le rakshasa naztharune peut faire appel à sa compétence Discrétion même si on l'observe. Tant qu'il se trouve dans un rayon de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tous. À noter cependant qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre.

**Esquive extraordinaire (Ext).** Ce pouvoir ressemble à l'esquive totale, mais les dégâts infligés par un sort comme *boule de feu* ou un souffle de dragon sont réduits de moitié même si le monstre rate son jet de Réflexes.

**Esquive instinctive (Ext).** Le rakshasa naztharune réagit instinctivement au danger avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve donc son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu.

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** Le rakshasa naztharune ne peut être pris en tenaille que par un roublard de niveau 15 ou plus.

**Esquive totale (Ext).** Si le rakshasa naztharune est exposé à un effet autorisant habituellement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit pas de dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde.

**Téléportation par les ombres (Sur).** Le rakshasa naztharune a la faculté de se déplacer d'une zone d'ombre à une autre comme s'il employait le sort *porte dimensionnelle*. Le pouvoir est toutefois limité en ce sens que le monstre doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître dans une autre. Le naztharune peut parcourir jusqu'à 6 mètres par jour de cette manière, qu'il peut décomposer en deux sauts (de 3 mètres chacun) s'il le souhaite.

**Compétences.** Le rakshasa naztharune bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

\* Quand il use de *change-forme*, il bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. S'il lit les pensées de son adversaire, son bonus aux tests de Bluff et de Déguisement augmente encore de +4.

## TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Les rakshasas naztharunes tendent généralement une embuscade à leur proie. Ils travaillent parfois par paire pour tirer le meilleur parti de la prise en tenaille et de leurs attaques sournoises. Ils évitent les combats les opposants aux créatures artificielles, aux morts-vivants et autres créatures immunisées contre leur pouvoir d'attaque sournoise.

**Avant le combat.** Se cache et use de *détection de pensées* pour surveiller ses victimes.

**Round 1.** Jaillit des ombres, attaque une créature vivante à l'aide de son épée courte et inflige des dégâts d'attaque sournoise.

**Round 2.** Se déplace et se cache de nouveau. Attaque à outrance s'il lui est impossible de se dissimuler (à cause d'un sort de *lumière du jour*, par exemple).

**Round 3.** Se déplace et se cache de nouveau. Attaque à outrance s'il lui est impossible de se dissimuler (à cause d'un sort de *lumière du jour*, par exemple). S'il est quelque peu blessé, bat en retraite à l'aide de *téléportation par les ombres*. Répète le round 3 jusqu'à la fin du combat.

## PERSONNAGES RAKSHASAS NAZTHARUNES

Les personnages rakshasas naztharunes ont les traits raciaux suivants :

- +4 en Force, +10 en Dextérité, +8 en Constitution, +4 en Intelligence, +4 en Charisme.
- Taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un rakshasa naztharune est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Dés de vie raciaux.* Le rakshasa naztharune commence avec onze niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 11d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +11 et les bonus aux sauvegardes suivants : Réf +7, Vig +7 et Vol +7.
- *Compétences raciales.* Les niveaux d'Extérieur d'un rakshasa naztharune lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $14 \times (8 + \text{modificateur d'Intelligence, minimum } 1)$ . Ses compétences de classe sont Acrobaties, Bluff, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Équilibre, Évasion, Fouille et Perception auditive. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement. Quand il use de *change-forme*, il bénéficie aussi d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement. S'il lit les pensées de son adversaire, son bonus aux tests de Bluff et de Déguisement augmente encore de +4.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Armes naturelles. 2 griffes (1d4).
- *Détection de pensées (Sur).* Le DD de sauvegarde est égal à  $15 + \text{modificateur de Charisme du personnage}$ .
- *Particularités* (cf. ci-dessus). *Change-forme*, *discrétion totale*, *esquive extraordinaire*, *esquive instinctive*, *esquive instinctive supérieure*, *esquive totale*, *réduction des dégâts* (15/Bien et perforant), *résistance à la magie* (21 + niveaux de classe), *téléportation par les ombres*, *vision dans le noir* (18 m).
- *Langues.* D'office : commun et infernal. Supplémentaires : commun des Profondeurs et sylvestre.
- *Classe de prédilection.* Roublard. Les rakshasas naztharunes remplissent automatiquement les conditions d'admission à la classe de prestige d'assassin.
- *Ajustement de niveau.* +5.

## LES RAKSHASAS NAZTHARUNES D'EBERRON

Les rakshasas naztharunes sont de loyaux serviteurs des grands rajahs rakshasas enfermés à Khyber, sous les désolations démoniaques. Ils servent les noirs desseins de leurs maîtres, éliminant tous ceux qui menacent les Seigneurs de la Poussière et espionnant leurs ennemis depuis les ombres. Ils travaillent souvent par deux et disposent de sbires dans tout le Khorvaire, la plupart étant des membres bien placés de guildes de voleurs.

## LES RAKSHASAS NAZTHARUNES DE FAERUN

La plupart des rakshasas naztharunes servent les rakshasas ak'chazars en qualité d'espions et d'assassins. Un couple de rakshasas ak'chazars de l'Unther a envoyé des agents naztharunes semer le trouble au Chessenta voisin, notamment dans les villes de Cimbar, Luthcheq et Soorenar. Ces naztharunes ont déjà compromis plusieurs guildes locales et éliminé des politiciens et marchands de premier plan pour transformer la haine qui oppose les villes chessentiennes en guerre ouverte. On trouve également ces monstres, indépendants pour certains, dans les cités occidentales comme Eauprofonde et Portcalim.



## REJKAR

### Extérieur (froid) de taille G

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/+12

Attaque : cornes (+7 corps à corps, 1d8+4 ou Charge en puissance, 1d8+4 plus 2d6)

Attaque à outrance : cornes (+7 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, regard gelant

Particularités : *festin des héros*, immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/magie), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 17, Dex 10, Con 16, Int 20, Sag 15, Cha 15

Compétences : Artisanat (fabrication d'armures) +13, Artisanat (fabrication d'armures) +13, Artisanat (travaux de charpente) +13, Bluff +10, Concentration +11, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +8, Détection +12, Diplomatie +14, Discrétion +4, Fouille +15, Intimidation +12, Perception auditive +10, Psychologie +12, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)

Dons : Attaque spéciale renforcée (regard gelant), Charge en puissance<sup>s</sup>, Expertise du combat

Environnement : Neuf Enfers de Baator (Cania)

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupeau (3-12)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 6-15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +6

Ce cerf impressionnant est recouvert d'une épaisse fourrure blanche. Des bois noirs et tordus jaillissent de sa tête.

Le rejkar ressemble à un caribou ou un cerf, mais il est capable de paralyser ses proies d'un simple coup d'œil. Originaire de Baator, ce monstre vivait jadis sur la strate glacée de Cania, mais il ne s'agit pas d'un diable. Cette créature déteste les baateuz et leurs cousins, si bien que beaucoup ont décidé de migrer pour s'emparer de nouvelles terres dans les régions arctiques d'autres plans. Ils rêvent aujourd'hui de renforcer leurs conquêtes et de retourner un jour sur Cania pour prendre le contrôle de l'ensemble de cette strate.

En général, les rejkar se présentent au leader d'une civilisation arctique et promettent de mettre leurs pouvoirs magiques au service de la tribu. Ils créent de la nourriture, participent aux travaux d'artisanat et livrent même un aperçu du futur. Peu à peu, le leader devient dépendant des « caribous mystiques » qui lui prêtent

assistance et les rejkar prennent discrètement le contrôle de la tribu par le biais de son chef. Rapidement, la tribu utilise les armes créées par les rejkar pour s'en prendre à leurs voisins et de nouveaux mortels tombent sous la coupe des monstres.

Le rejkar mesure près de 2,40 mètres de long et 1,80 mètre au garrot. Il pèse 1 tonne environ.

Les rejkar parlent l'abyssal, le commun, le géant, le goblin, l'inférieur et le nain.

## COMBAT

Face à des adversaires menaçants, le rejkar ordonne à ses pions de passer à l'attaque et leur jette *rage* par la même occasion. Quand il lui faut se battre en personne, le monstre use de son regard pour se débarrasser d'un maximum d'ennemis avant de charger le plus costaud.

Les armes naturelles d'un rejkar sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

*Festin des héros (Mag)*. Une fois par semaine, trois rejkar œuvrant de concert peuvent créer un *festin des héros* (niveau 11 de lanceur de sorts). Les créatures usent généralement de cette récompense pour galvaniser leurs troupes.

*Pouvoirs magiques*. Désespoir foudroyant (DD 16), fabrication et *rage*, à volonté ; *image accomplie* (DD 15), 3 fois/jour ; *augure*, 1 fois/semaine. Niveau 5 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

*Regard gelant (Sur)*. Les rejkar sont pourvus d'une dangereuse attaque de regard d'une portée de 9 mètres. Toute créature affectée est gelée sur place, incapable de bouger alors qu'une couche de glace la recouvre totalement (Vigueur, DD 16, annule). À chaque round, le sujet a droit à un nouveau jet de sauvegarde pour mettre un terme à l'effet. En cas de succès, la cible est immunisée contre l'attaque de regard du rejkar qui l'a affectée pendant 24 heures.

Les créatures pourvues d'une résistance au froid ou d'une immunité contre le

froid ne sont pas affectées par cette attaque. La chaleur fait fondre la glace. Ainsi,

si le sujet subit plus de 4 points de dégâts de feu, l'effet arrive à terme. Le rejkar peut réprimer ou activer son attaque de regard au prix d'une action libre à son tour de jeu. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2 grâce au don Attaque spéciale renforcée.

*Compétences*. Le rejkar bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Psychologie.

## LES REJKARS D'ÉBERRON

Sur Éberron, les rejkar sont originaires de Risia. Des troupeaux entiers arpentent les Givres félons. Enfin, il n'est pas rare de croiser la route d'un rejkar solitaire dans la toundra glacée du nord-est du Khorvaire.



TSAI 2004

Rejkar

Illus. de F. T'sai



## SEIGNEUR VERMINOÏDE

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 25d8+150 (262 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases), creusement 9 m, escalade 9 m, vol 9 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 30 (-1 taille, +5 Dex, +11 naturelle, +4 cuir clouté+1, +1 targe de maître), contact 14, pris au dépourvu 30

**Attaque de base/lutte :** +25/+34

**Attaque :** *cimeterre* +2 en fer froid (+30 corps à corps, 1d8+6/15-20) ; ou morsure (+28 corps à corps, 1d8+4 plus venin) ; ou pincés (+28 corps à corps, 1d6+4) ; ou *arc long composite* +1 [bonus de For +4] (+30 distance, 2d6+5/×3)

**Attaque à outrance :** *cimeterre* +2 en fer froid (+30/+25/+20/+15 corps à corps, 1d8+6/15-20), 2 pincés (+26 corps à corps, 1d6+2), morsure (+26 corps à corps, 1d8+2 plus venin) et dard (+26 corps à corps, 1d6+2 plus venin) ; ou *arc long composite* +1 [bonus de For +4] (+30/+25/+20/+15 distance, 2d6+5/×3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** constriction (1d6+4), contrôle des vermines, étreinte, nuage de vermines, pouvoirs magiques, venin

**Particularités :** esquive instinctive, esquive totale, immunité contre les pouvoirs et les sorts mentaux, régénération (5), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +22, Vig +17, Vol +18

**Caractéristiques :** For 19, Dex 21, Con 22, Int 18, Sag 13, Cha 17

**Compétences :** Acrobaties +27, Art de la magie +11 (+13 pour déchiffrer les parchemins), Concentration +20, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (nature) +15, Déplacement silencieux +10, Détection +19, Diplomatie +5, Discrétion +20, Équilibre +20, Escalade +20, Fouille +14, Perception auditive +8, Psychologie +10, Saut +40, Survie +1 (+3 en surface et pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +26 (+28 pour les parchemins)

**Dons :** Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques multiples, Esquive, Magie de guerre, Science du critique (*cimeterre*), Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Tir de précision

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-6)

**Facteur de puissance :** 17

**Trésor :** normal (inclut possessions ; cf. description)

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

*La créature insectoïde qui se dresse devant vous mesure 3,60 mètres et se tient sur des pattes de sauterelle. Elle a quatre bras, deux maniant une épée et un bouclier de leurs mains chitineuses alors que les deux autres sont équipés de grandes pincés de scorpion. Sous son armure, on distingue des plaques de chitine noires et vertes. Sa gueule est dotée de mandibules et une queue de scorpion apparaît derrière elle. Alors que le monstre s'avance, la carapace de scarabée qui lui couvre le dos s'ouvre et se referme à plusieurs reprises, ses grandes ailes de guêpe produisant ainsi une sorte de bruissement.*

Les seigneurs verminoïdes sont des créatures solitaires qui évoluent sous terre et se rendent dans les jungles de la surface en quête de créatures dociles à réduire en esclavage. Ils exercent un pouvoir immense sur les vermines et

considèrent leur autorité sur d'autres créatures comme une extension naturelle de leur droit à régner d'origine divine.

Les seigneurs verminoïdes collaborent rarement entre eux en raison de leur jalousie les uns envers les autres. En revanche, leurs esclaves s'affrontent souvent. Le vainqueur devient alors le suzerain du perdant et un conjoint, du moins s'il est du sexe opposé.

Les seigneurs verminoïdes ne créent rien mais volent ce dont ils ont besoin aux autres cultures ou obligent leurs esclaves à concevoir des objets. Ils accordent une grande valeur aux objets magiques en raison de l'affinité naturelle qu'ils ont avec ceux-ci. Ce monstre mesure 3,60 mètres et pèse 1,5 tonne.

Les seigneurs verminoïdes parlent plusieurs langues pour en apprendre toujours plus au sujet de la magie des autres créatures. La plupart parlent donc le commun, le commun des Profondeurs, le draconien, l'elfe et le nain.

### COMBAT

Les seigneurs verminoïdes sont de redoutables adversaires au corps à corps, mais ils préfèrent laisser leurs mignons se battre à leur place. Ils font une utilisation judicieuse de leurs objets magiques et de ceux qu'ils dérobent à leurs victimes.

**Constriction (Ext).** Quand il réussit un test de lutte, le seigneur verminoïde inflige automatiquement des dégâts de pincés.

**Contrôle des vermines (Sur).** Le seigneur verminoïde peut donner des ordres aux vermines. Au prix d'une action simple, il a le droit de prendre pour cible une vermine située dans un rayon de 30 mètres. Celle-ci doit alors réussir un jet de Volonté (DD 25) sous peine de tomber sous son contrôle. L'effet fonctionne comme un sort de *domination de monstre* jeté par un lanceur de sorts de niveau 20. Le monstre peut contrôler jusqu'à dix vermines en même temps.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le seigneur verminoïde doit toucher à l'aide d'une attaque de pincés. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il réussit le test de lutte, il assure sa prise et peut user de constriction. De plus, il applique son modificateur de Dextérité ou son modificateur de Force aux tests de lutte, au choix.

**Nuage de vermines (Sur).** Le seigneur verminoïde est constamment entouré d'un nuage d'insectes volants et rampants de 1,50 mètre de rayon. Cette nuée lui confère un camouflage vis-à-vis des créatures qui se trouvent en dehors de celui-ci.

De plus, quand le monstre termine son déplacement dans un rayon de 1,50 mètre d'une créature, celle-ci subit 2d6 points de dégâts et doit réussir un jet de Vigueur (DD 28) sous peine de se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Les dégâts du nuage sont sujets à la réduction des dégâts de la cible, mais même un sujet qui ne subit pas de dégâts peut être nauséux. Vermines et seigneurs verminoïdes sont immunisés contre cet effet.

Les vermines qui constituent le nuage ne sont pas affectées par le sort *répulsif* et autres effets similaires. Les effets censés blesser les vermines du nuage sont inutiles car les minuscules créatures qui le composent réapparaissent instantanément pour reconstituer la nuée.

Le seigneur verminoïde peut réprimer son nuage ou l'activer au prix d'une action libre. S'il ne le réprime pas, il subit un malus de -10 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.



**Pouvoirs magiques.** *Répulsif* (DD 17), à volonté ; *nuée grouillante* (araignées uniquement), 5 fois/jour ; *fléau d'insectes*, *mort rampante* et *vermine géante*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 28), dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Esquive instinctive (Ext).** Le seigneur verminoïde réagit instinctivement au danger avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve donc son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible. Il le perd cependant s'il est immobilisé.

**Esquive totale (Ext).** Si le seigneur verminoïde est exposé à un effet autorisant habituellement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit pas de dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde.

**Régénération (Ext).** Le froid inflige des dégâts normaux au seigneur verminoïde. Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accrole à la blessure, il se fixe instantanément.

**Compétences.** Le seigneur verminoïde bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests d'Acrobaties, Détection, Discrétion, Fouille et Saut. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

**Possessions.** Armure de cuir cloutée +1, cimenterre +2 en fer froid, arc long composite +1 (bonus de For de +4), cape de résistance +3, baguette de boule de feu. (Tous les seigneurs verminoïdes n'ont évidemment pas les mêmes possessions.)



*Seigneur verminoïde*

## SEIGNEURS VERMINOÏDES ET NIVEAUX DE CLASSE

La classe de prédilection du seigneur verminoïde est roublard. Certains s'intéressent à la magie, devenant ainsi ensorceleur ou magicien, mais la plupart de ceux qui ne se tournent pas vers la classe de roublard entreprennent une carrière de rôdeur qui les aide bien dans leurs errances.

## TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Ce monstre est particulièrement efficace au combat s'il est entouré de vermines.

**Avant le combat.** Avant le début de l'affrontement, le seigneur verminoïde utilise ses objets magiques défensifs et crée plusieurs vermines de taille C au moyen de son pouvoir magique de *vermine géante*. S'il possède un parchemin d'*invincibilité suprême*, il s'en sert sur lui-même. Si possible, il use de son pouvoir de contrôle des vermines sur les vermines géantes pour bénéficier d'un avantage tactique. Une fois prêt, il réprime son nuage de vermines, se cache et suit le combat de ses vermines géantes.

**Round 1.** Convoque dix nuées de mille-pattes depuis sa cachette en lançant *mort rampante* et les place de manière à pousser ses adversaires contre les vermines géantes.

**Round 2.** Si personne ne l'a remarqué au cours du premier round, lance *fléau d'insectes* près d'ennemis volants ou *nuée grouillante* au niveau d'un adversaire usant d'escalade. Si on a remarqué sa présence, se déplace hors du champ de vision de ses adversaires, se cache derrière une vermine géante puis lance *fléau d'insectes*.

**Round 3.** Si personne ne l'a remarqué, continue de lancer *nuée grouillante*, *fléau d'insectes*, *vermine géante* et *mort rampante* dans l'espoir de piéger ses adversaires et de saper leurs forces durant plusieurs rounds. Si on l'a remarqué, active son nuage de vermines et utilise un objet magique offensif tout en restant à distance si possible.

**Rounds suivants.** S'il se retrouve au corps à corps, se dégage et charge un adversaire disposant de nombreux objets magiques ou d'un objet puissant. Donne un coup de pinces à cet adversaire et tente de l'agripper avant de le tuer pour faire bon usage de ses objets magiques.

Le monstre compte sur ses vermines géantes pour occuper les combattants adverses tout en concentrant ses attaques sur les ennemis susceptibles de succomber à son nuage et à son venin.

## LES SEIGNEURS VERMINOÏDES D'EBERRON

Certains seigneurs verminoïdes disposent de villes et de domaines infestés de vermines au cœur du Xen'drik. Il leur arrive de conclure des alliances avec les drows, mais il s'agit le plus souvent d'accord précaires. Bien que ces monstres se fassent habituellement discrets, un seigneur verminoïde du nom de Miirkym s'est installé dans un château en ruine situé au sommet du Tertre de Karthoun, une colline s'élevant dans le marécage Infâme, à l'ouest du Droâm. Les aventuriers qui ont cherché à terrasser cette créature pour exhumer les trésors du château ont été repoussés par les nuées d'insectes mortelles qui envahissent l'endroit et les vermines de grande taille qui occupent le château.

Quelques seigneurs verminoïdes ont élu domicile en Khorvaire, sous des villes comme Sharn et Korranberg.

## LES SEIGNEURS VERMINOÏDES DE FAERUN

Dans les Royaumes Oubliés, les seigneurs verminoïdes s'entendent rarement avec les drows, ce qui n'empêche pas de petits groupes de ces monstres d'établir leur repaire près de cités drows (où les vermines abondent).



## SÉRYULINE

*Cette grande limace mesure près de 2,70 mètres de long depuis sa mâchoire emplie de dents au bout de sa queue luisante. Son corps vert pâle est recouvert de longs cils ondulant qui semblent s'agiter de leur propre chef. Deux antennes émergent du sommet de sa tête en pointe et semblent sonder les alentours.*

Créatures amphibies, les séryulines vivent près des côtes, se nourrissant de poisson et de petits mammifères marins. Usant de leurs antennes et de leurs cils pour déceler leurs proies, ces monstres font de parfaits chasseurs.

Nombre de races aquatiques douées de conscience nouent des liens avec les séryulines ou les asservissent pour en faire des montures à la fois terrestres et aquatiques. L'effet de surprise que procure une séryuline sortant des flots et engageant le combat sur terre est souvent crucial car nombre d'adversaires sous-estiment sa vitesse de déplacement au sol.

Une séryuline sauvage passe le plus clair de son temps à chasser. Omnivore, elle s'en prend principalement aux phoques, aux gros poissons (parmi lesquels des requins) et à ses proies préférées, les sahuagins.

Une séryuline moyenne mesure entre 2,40 m et 3 m de long, pour un poids compris entre 450 et 600 kilos. Les séryulines ne parlent pas mais comprennent l'aquatique.

### COMBAT

Les séryulines tirent le meilleur parti de leur vitesse de déplacement élevée. Conscientes que la plupart de leurs adversaires vont les sous-estimer, elles attirent leurs proies à elles en patageant en eau peu profonde, feignant ainsi de

s'être échouées. Une fois le combat engagé, elles activent généralement leur pouvoir de projection gluante avant de recourir à leurs attaques de coup.

Les cavaliers de telles créatures profitent de la douloureuse toxine que sécrètent leurs cils pour terrasser leurs adversaires. Une fois la victime touchée par ces cils, le cavalier retient sa monture pendant 1 ou 2 rounds (dans l'eau si possible) et laisse le venin agir.

**Projection gluante (Ext).** Une fois par jour, la séryuline peut entreprendre une action simple pour cracher une substance gluante prenant la forme d'un rayonnement de 6 mètres de rayon. Les créatures situées dans la zone sont enchevêtrées et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 17) sous peine d'être clouées au sol, incapables de se déplacer. Les créatures volantes ne sont évidemment pas collées au sol, mais il leur faut réussir leur jet de sauvegarde sous peine de perdre leur faculté de vol et de chuter lourdement. Les séryulines et leurs cavaliers ne sont pas affectés. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Une créature clouée sur place peut se libérer en remportant un test de Force (DD 20) ou en infligeant un minimum de 15 points de dégâts à la substance à l'aide d'une arme tranchante. Une cible qui tente de gratter la substance n'a pas de jet d'attaque à lancer (même chose si on l'aide). Il lui suffit simplement d'effectuer un jet de dégâts. Une fois libérée, la cible peut avancer (ou voler) à la moitié de sa vitesse de déplacement. Les lanceurs de sorts affectés par la glue doivent réussir un test de Concentration (DD 15) pour jeter un sort.

La substance gluante se fragilise au bout de 2d4 rounds, se craquèle et perd toute efficacité. Une application de *solvant universel* dissout suffisamment de glue pour libérer une créature.

**Toxine de douleur (Ext).** Toute créature vivante touchée par l'attaque de coup de la séryuline est exposée à une substance sécrétée par les cils de la moitié supérieure de son corps. Un simple contact avec cette substance provoque une douleur atroce, si bien que la cible subit 1d6 points de dégâts supplémentaires au round suivant. La réduction des dégâts n'est pas applicable. Les créatures immunisées contre le poison sont également immunisées contre la toxine de la séryuline.

**Graisseux (Ext).** Le corps de la séryuline sécrète une substance grasse, si bien qu'elle est immunisée contre les effets qui entravent les déplacements (paralysie, lenteur, sacoche immobilisante ou projection gluante), comme si elle bénéficiait d'un sort de *liberté de mouvement*. Son cavalier est également immunisé contre ces effets.

Cependant, contrairement à *liberté de mouvement*, la séryuline ne réussit pas automatiquement les tests de lutte visant à résister à une tentative de prise ou d'immobilisation. Elle bénéficie néanmoins d'un bonus de +4 aux tests de lutte et d'un bonus racial de +8 aux tests d'Évasion.

**Immunité contre les crocs-en-jambe (Ext).** Le corps de la séryuline a une forme telle qu'il est impossible de lui



Séryuline



	Séryuline	Séryuline suprême
	<b>Aberration (aquatique) de taille G</b>	<b>Aberration (aquatique) de taille TG</b>
Dés de vie :	10d8+20 (65 pv)	21d8+84 (178 pv)
Initiative :	+5	+5
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases), nage 15 m	15 m (10 cases), nage 15 m
Classe d'armure :	20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19	22 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte :	+7/+16	+15/+32
Attaque :	coup (+12 corps à corps, 1d8+5 plus toxine de douleur)	coup (+23 corps à corps, 2d6+9 plus toxine de douleur)
Attaque à outrance :	2 coups (+12 corps à corps, 1d8+5 plus toxine de douleur) et morsure (+9 corps à corps, 1d6+2)	2 coups (+23 corps à corps, 2d6+9 plus toxine de douleur) et morsure (+20 corps à corps, 1d8+4)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	projection gluante, toxine de douleur	projection gluante, toxine de douleur
Particularités :	amphibie, graisseux, immunité contre les crocs-en-jambe, réduction des dégâts (5/perforant ou tranchant), résistance à l'acide (10), vision aveugle (30 m), vision dans le noir (18 m)	amphibie, graisseux, immunité contre les crocs-en-jambe, réduction des dégâts (5/perforant ou tranchant), résistance à l'acide (10), vision aveugle (30 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +5, Vol +9	Réf +10, Vig +13, Vol +14
Caractéristiques :	For 20, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 14, Cha 13	For 28, Dex 12, Con 18, Int 8, Sag 14, Cha 13
Compétences :	Détection +8, Évasion +9, Natation +13, Perception auditive +9	Détection +14, Évasion +9, Natation +17, Perception auditive +14
Dons :	Arme de prédilection (coup), Attaques multiples, Réflexes surhumains, Science de l'initiative	Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine
Environnement :	milieux aquatiques	milieux aquatiques
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2-4)	solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance :	7	10
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	11-20 DV (taille G)	22-30 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	+4 (compagnon d'armes)	+4 (compagnon d'armes)

faire un croc-en-jambe. Ce type de tentative échoue automatiquement, comme si l'assaillant avait raté le test de Force opposé.

**Compétences.** La séryuline bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Grâce à la substance huileuse qui lui recouvre le corps, elle bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Évasion (cf. ci-dessus).

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère de 0 à 200 kilos, intermédiaire de 200,5 à 400 kilos et lourde de 400,5 à 600 kilos.

## SÉRYULINE SUPRÊME

On trouve des séryulines de très grande taille dans les régions côtières reculées qui abritent de nombreuses sources de nourriture. Ces séryulines suprêmes sont capables de s'attaquer à de petites baleines et à des requins sanguinaires si besoin est.

### Combat

Le DD de sauvegarde de la projection gluante (DD 24) a été ajusté en raison des dés de vie et de la valeur de Constitution élevée de ce monstre.

**Projection gluante (Ext).** Une fois par jour, la séryuline suprême peut entreprendre une action simple pour cracher une substance gluante prenant la forme d'un rayonnement de 6 mètres de rayon. Les créatures situées dans la zone sont enchevêtrées et doivent réussir un jet de

Réflexes (DD 24) sous peine d'être clouées au sol, incapables de se déplacer. Les créatures volantes ne sont évidemment pas collées au sol, mais il leur faut réussir leur jet de sauvegarde sous peine de perdre leur faculté de vol et de chuter lourdement. Les séryulines et leurs cavaliers ne sont pas affectés. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère de 0 à 1 200 kilos, intermédiaire de 1 200,5 à 2 400 kilos et lourde de 2 400,5 à 3 600 kilos.

## LES SÉRYULINES D'ÉBERRON

Les daëlkyrs créèrent les premières séryulines et en firent des montures aquatiques. Quand les sentinelles du seuil enfermèrent les daëlkyrs à Khyber, beaucoup de leurs aberrations, parmi lesquels les séryulines, devinrent des espèces à part entière et indépendantes. Les tritons du détroit de Shargon en font parfois leurs montures. Des séryulines sauvages sillonnent également les eaux côtières démontées du nord du Xen'drik, ainsi que les mers souterraines de Khyber. Enfin, la plupart des séryulines de Khyber sont d'anciens serviteurs ou compagnons des daëlkyrs. Il s'agit généralement de spécimens de grande taille.

## LES SÉRYULINES DE FAERÛN

Les séryulines peuplent la mer Miroitante. Des prêtres kuo-toas de Sainte Mère Chaudron s'en servent de montures, tout comme un certain nombre de races de l'Outreterre vivant dans la région de la mer Miroitante. On en a même croisé à l'ouest, dans le Calice du Géant, qui défiaient l'autorité des calmars vampiriques qui revendiquent ce lac souterrain.



## SORT-VIVANT

Pour des raisons inconnues, dans le chaos magique de la Dernière Guerre, certains effets magiques ont acquis une conscience et refusé de se dissiper. Ces sorts-vivants hantent encore les terres ravagées par l'œuvre de la magie, survivant apparemment grâce à l'énergie magique ambiante. Ils semblent tuer pour leur seul plaisir, sans véritable besoin de se nourrir.

Un sort-vivant ressemble beaucoup aux effets normaux d'un sort, si ce n'est que même dans le cas d'un sort instantané tel que *boule de feu*, l'énergie magique perdure, bouillonnant et se déplaçant avec détermination.

### CRÉATION D'UN SORT-VIVANT

« Sort-vivant » est un archétype inhabituel en ce sens qu'il ne s'applique pas à une créature mais aux effets magiques d'un sort profane ou divin (ou, dans certains cas, aux effets d'un groupe de sorts). Les attributs d'un sort-vivant découlent de la nature du ou des sorts impliqués, et notamment du niveau de lanceur de sorts. On peut appliquer cet archétype à n'importe quel sort à effet ou à zone d'effet (ce qui exclut les sorts à cibles), mais pas aux sorts dont l'effet est déjà une créature (comme, par exemple, *convocation de monstres*).

Un sort-vivant composé de plusieurs sorts utilise le niveau de lanceur de sorts de son sort le plus puissant pour tous ses effets magiques.

**Type et taille.** Les sorts-vivants sont de type vase. Leur taille dépend de leur niveau de lanceur de sorts : 1-6, taille M ; 7-12, taille G ; 13 ou plus, taille TG.

**Dés de vie.** Un sort-vivant a un nombre de dés de vie égal à son niveau de lanceur de sorts. Il s'agit de d10.

**Vitesse de déplacement.** La vitesse de déplacement d'un sort-vivant dépend de la portée du sort. Un sort ayant une portée courte a une vitesse de déplacement de 6 mètres. Un sort ayant une portée moyenne a une vitesse de déplacement de 12 mètres. Enfin, un sort ayant une portée longue a une vitesse de déplacement de 18 mètres. Si la portée ne rentre pas dans l'une des trois catégories précitées, il a une vitesse de déplacement de 6 mètres. Si le sort-vivant est constitué de deux sorts aux portées différentes, sa vitesse de déplacement est basée sur la portée la plus courte des deux.

**Classe d'armure.** Un sort-vivant possède un bonus de parade à la CA égal à son niveau de sort.

**Attaque.** Un sort-vivant dispose d'une attaque de coup qu'il peut utiliser 1 fois par round. Les dégâts infligés dépendent de la taille de la créature (cf. table ci-dessous) et on y ajoute 1,5 fois le bonus de Force. Un adversaire frappé par une attaque de coup est également soumis aux effets du sort (cf. *Attaques spéciales*, ci-dessous).

Taille du sort-vivant	Dégâts de coup
Moyenne (M)	1d4
Grande (G)	1d6
Très grande (TG)	1d8

**Attaques spéciales.** Un sort-vivant a deux attaques spéciales.

**Effet magique (Sur).** Une créature touchée par l'attaque de coup d'un sort-vivant subit les effets normaux du ou des sorts composant la créature, comme si elle se trouvait au sein de l'effet ou de la zone d'effet. Le DD de sauvegarde est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme.

**Enveloppement (Ext).** Au prix d'une action simple, un sort-vivant peut se laisser couler autour d'adversaires dont la catégorie de taille est inférieure ou égale à la sienne. Cela

l'empêche cependant de porter une attaque de coup pendant le même round. Le monstre se contente d'avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'il peut en recouvrir. Cette attaque provoque des attaques d'opportunité, mais les adversaires qui y recourent se privent de jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité doivent réussir un jet de Réflexes (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme) sous peine d'être enveloppés. En cas de réussite, ils sont repoussés en arrière ou sur le côté (c'est à eux de choisir) au moment où le sort avance. Les créatures enveloppées sont soumises aux effets normaux du ou des sorts à chaque round, au tour de jeu du monstre, et on considère qu'elles sont agrippées.

**Particularités.** Un sort-vivant a les particularités suivantes : réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (10 + son niveau de lanceur de sorts) et traits des vases.

**Jets de sauvegarde.** Un sort-vivant a les jets de sauvegarde normaux d'une créature de type vase (aucune sauvegarde favorable). Il bénéficie d'un bonus de résistance aux jets de sauvegarde égal au niveau du sort le plus puissant entrant dans sa composition.

**Caractéristiques.** Les valeurs de Force, Constitution et Charisme d'un sort-vivant sont égales à 10 + son niveau de sort. Ses valeurs de Dextérité et de Sagesse sont quant à elles égales à 7 + son niveau de sort. Il est dénué d'intellect et n'a par conséquent pas de valeur d'Intelligence.

**Compétences et dons.** Étant dénués d'intelligence, les sorts-vivants n'ont ni compétences ni dons.

**Environnement.** Quelconque. Les sorts-vivants sont présents dans les terres du Deuil et autres régions dévastées par la magie.

**Organisation sociale.** Solitaire.

**Facteur de puissance.** Le facteur de puissance d'un sort-vivant est égal au niveau du sort le plus puissant entrant dans sa composition auquel on ajoute la moitié de son niveau de lanceur de sorts, le tout arrondi à l'entier inférieur (minimum 1). Si le sort-vivant est constitué de plusieurs sorts, on ajoute au FP de base la moitié de la somme des niveaux des sorts supplémentaires (augmentation minimale de +1).

**Trésor.** Aucun.

**Alignement.** Toujours neutre. Si le sort de base s'accompagnait d'un registre d'alignement, le sort-vivant acquiert celui-ci. Par exemple, un sort du Mal donnera naissance à un sort-vivant neutre mauvais et un sort du Chaos accouchera d'un sort-vivant chaotique neutre.

**Évolution possible.** —

**Ajustement de niveau.** —

### BLASPHEME-VIVANT

Vase (Mal) de taille TG

Dés de vie : 13d10+39 (110 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +2 Dex, +7 parade), contact 17, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+20

Attaque : coup (+10 corps à corps, 1d8+4 plus effet magique)

Attaque à outrance : coup (+10 corps à corps, 1d8+4 plus effet magique)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : blasphème, enveloppement

Particularités : réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (23), traits des vases, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +14, Vol +13

Caractéristiques : For 17, Dex 14, Con 17, Int —, Sag 14, Cha 17



**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Un pilier de ténèbres de 4,50 mètres de haut glisse vers vous. Ses flancs noirâtres présentent les reflets odieusement déformés de ce qui l'entoure.*

Le blasphème-vivant est l'ultime témoignage de méfaits commis au nom du Mal. S'il n'était jadis qu'un simple sort de blasphème lancé par un prêtre d'alignement mauvais, il mène désormais une existence terrifiante. Son unique dessein est d'anéantir les créatures dont il croise la route.

### Combat

Le blasphème-vivant attaque ses proies en leur donnant des coups ou en les enveloppant.

**Blasphème (Sur).** Une créature non mauvaise frappée par l'attaque de coup ou d'enveloppement de cette vase est victime d'un effet qui dépend de ses dés de vie (cf. table ci-dessous).

En outre, une créature extraplanaire non mauvaise frappée ou enveloppée doit réussir un jet de Volonté (DD 20) accompagné d'un malus de -4 sous peine d'être bannie dans son plan d'origine et de ne



*Blasphème-vivant*

pouvoir en revenir avant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

DV de la cible	Effet
13	Hébétément
9-12	Affaiblissement
4-8	Paralysie
3 ou moins	Mort

**Hébétément.** La créature ne peut entreprendre aucune action pendant 1 round, mais elle se défend normalement.

**Affaiblissement.** La valeur de Force de la créature chute de 2d6 points pendant 2d4 rounds.

**Paralysie.** La créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

**Mort.** La créature périt. S'il s'agit d'un mort-vivant, elle est détruite.

Ces effets sont cumulatifs et concomitants.

**Enveloppement (Ext).** Au prix d'une action simple, le blasphème-vivant peut se laisser couler autour d'adversaires dont la catégorie de taille est inférieure ou égale à la sienne. Cela l'empêche cependant de porter une attaque de coup pendant le même round. Le monstre se contente d'avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'il peut en recouvrir. Cette attaque provoque des attaques d'opportunité, mais les adversaires qui y recourent se privent de jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité doivent réussir un jet de Réflexes (DD 20) sous peine d'être enveloppés. En cas de réussite, ils sont repoussés en arrière ou sur le côté (c'est à eux de choisir) au moment où le sort avance. Les créatures enveloppées sont soumises aux effets normaux du ou des sorts à chaque round, au tour de jeu du monstre, et on considère qu'elles sont agrippées.

### Décret-vivant

*Un cube lisse de vase grise glisse vers vous. Pourvu d'une arête de 4,50 mètres, ses angles parfaits semblent démentir sa forme de gelée.*

Le décret-vivant a le même profil que le blasphème-vivant, si ce n'est qu'il est accompagné du registre de la Loi, et non du Mal, et que ses effets s'en prennent aux créatures non loyales.

DV de la cible	Effet
13	Assourdissement
9-12	Lenteur
4-8	Paralysie
3 ou moins	Mort

**Assourdissement.** La créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

**Lenteur.** La créature est ralentie (sort de *lenteur*) pendant 2d4 rounds.

**Paralysie.** La créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

**Mort.** La créature périt. S'il s'agit d'un mort-vivant, elle est détruite.

Ces effets sont cumulatifs et concomitants.

### Parole du Chaos-vivante

*Un pilier plus ou moins cylindrique de gélatine et de la taille d'un géant chancelle devant vous. Principalement transparent, des lettres de divers alphabets apparaissent au petit bonheur la chance dans son corps avant de s'évanouir dans le néant.*

La parole du Chaos-vivante a le même profil que le blasphème-vivant, si ce n'est qu'elle est accompagnée du registre du



Chaos, et non du Mal, et que ses effets s'en prennent aux créatures non chaotiques.

DV de la cible	Effet
13	Assourdissement
9-12	Étourdissement
4-8	Confusion
3 ou moins	Mort

**Assourdissement.** La créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

**Étourdissement.** La créature est étourdie pendant 1 round.

**Confusion.** La créature est plongée dans la confusion (comme le sort du même nom) pendant 1d10 minutes. Il s'agit d'un enchantement mental.

**Mort.** La créature périt. S'il s'agit d'un mort-vivant, elle est détruite.

Ces effets sont cumulatifs et concomitants.

### Parole sacrée-vivante

*Un cylindre lisse et rempli d'un liquide laiteux glisse tranquillement vers vous. Il mesure 4,50 mètres de haut.*

La parole sacrée-vivante a le même profil que le blasphème-vivant, si ce n'est qu'elle est accompagnée du registre du Bien, et non du Mal, et que ses effets s'en prennent aux créatures non bonnes.

DV de la cible	Effet
13	Assourdissement
9-12	Cécité
4-8	Paralyse
3 ou moins	Mort

**Assourdissement.** La créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

**Cécité.** La créature est aveuglée pendant 2d4 rounds.

**Paralyse.** La créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

**Mort.** La créature périt. S'il s'agit d'un mort-vivant, elle est détruite.

Ces effets sont cumulatifs et concomitants.

## BRUME GLACÉE-VIVANTE

**Vase de taille G**

**Dés de vie :** 9d10+18 (67 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 parade), contact 15, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +6/+12

**Attaque :** coup (+7 corps à corps, 1d6+3 plus 9d6 froid)

**Attaque à outrance :** coup (+7 corps à corps, 1d6+3 plus 9d6 froid)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** cône de froid, enveloppement

**Particularités :** réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (19), traits des vases, vision aveugle (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +10, Vol +9

**Caractéristiques :** For 15, Dex 12, Con 15, Int —, Sag 12, Cha 15

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** marécages froids

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*L'épais banc de brume qui se dirige vers vous dégage un froid intense.*

La brume glacée est un cône de froid-vivant qui tue ses proies en les gelant sur place.

### Combat

La brume glacée se dissimule dans les régions embrumées, si bien qu'il est difficile de la repérer avant qu'elle ne passe à l'attaque.

**Cône de froid (Sur).** Une créature frappée par l'attaque de coup gelée ou d'enveloppement de la brume glacée subit 9d6 points de dégâts de froid (Réflexes, DD 17, 1/2 dégâts).

**Enveloppement (Ext).** Au prix d'une action simple, la brume glacée peut se laisser couler autour d'adversaires dont la catégorie de taille est inférieure ou égale à la sienne. Cela l'empêche cependant de porter une attaque de coup pendant le même round. Le monstre se contente d'avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'il peut en recouvrir. Cette attaque provoque des attaques d'opportunité, mais les adversaires qui y recourent se privent de jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité doivent réussir un jet de Réflexes (DD 17) sous peine d'être enveloppés. En cas de réussite, ils sont repoussés en arrière ou sur le côté (c'est à eux de choisir) au moment où le sort avance. Les créatures enveloppées sont soumises aux effets normaux du ou des sorts à chaque round, au tour de jeu du monstre, et on considère qu'elles sont agrippées.

## FEU SCINTILLANT-VIVANT

**Vase de taille M**

**Dés de vie :** 5d10+5 (32 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 13 (+3 parade), contact 13, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +3/+4

**Attaque :** coup (+4 corps à corps, 1d4+1 plus 5d6 feu et poussière scintillante)

**Attaque à outrance :** coup (+4 corps à corps, 1d4+1 plus 5d6 feu et poussière scintillante)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** boule de feu, enveloppement, poussière scintillante

**Particularités :** réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (15), traits des vases, vision aveugle (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +5, Vol +4

**Caractéristiques :** For 13, Dex 10, Con 13, Int —, Sag 10, Cha 13

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Un nuage de lumière crépitante glisse au sol, provoquant de minuscules explosions dans son sillage.*



Le feu scintillant est une combinaison de deux sorts couramment utilisés sur les champs de bataille des terres du Deuil : *boule de feu* et *poussière scintillante*. Les unités invisibles étaient surlignées à l'aide de *poussière scintillante* puis anéanties à grand renfort de *boules de feu*. Ces deux énergies fusionnèrent en une forme dangereuse qui cherche à annihiler ses proies dans les flammes.

Le feu scintillant flotte à quelques centimètres au-dessus du sol, un peu comme une brume matinale.

## SOMMEIL AFFAIBLISSANT-VIVANT

**Vase de taille M**

**Dés de vie :** 1d10 (5 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 10 (-1 Dex, +1 parade), contact 10, pris au dépourvu 10

**Attaque de base/lutte :** +0/+0

**Attaque :** coup (+0 corps à corps, 1d4 plus affaiblissement et sommeil)

**Attaque à outrance :** coup (+0 corps à corps, 1d4 plus affaiblissement et sommeil)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** enveloppement, rayon affaiblissant, sommeil

**Particularités :** réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (11), traits des vases, vision aveugle (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +0, Vig +1, Vol +0

**Caractéristiques :** For 11, Dex 8, Con 11, Int —, Sag 8, Cha 11

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Une brume grise et tourbillonnante s'épaissit devant vous.*

Le sommeil affaiblissant-vivant combine les sorts *rayon affaiblissant* et *sommeil*.

### Combat

On rencontre généralement ce monstre dans les souterrains humides.

**Enveloppement (Ext).** Au prix d'une action simple, le sommeil affaiblissant peut se laisser couler autour d'adversaires dont la catégorie de taille est inférieure ou égale à la sienne. Cela l'empêche cependant de porter une attaque de coup pendant le même round. Le monstre se contente d'avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'il peut en recouvrir. Cette attaque provoque des attaques d'opportunité, mais les adversaires qui y recourent se privent de jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité doivent réussir un jet de Réflexes (DD 11) sous peine d'être enveloppés. En cas de réussite, ils sont repoussés en arrière ou sur le côté (c'est à eux de choisir) au moment où le sort avance. Les créatures enveloppées sont soumises aux effets normaux du ou des sorts à chaque round, au tour de jeu du monstre, et on considère qu'elles sont agrippées.

**Rayon affaiblissant (Sur).** Une créature frappée par l'attaque de coup affaiblissant ou d'enveloppement de cette vase subit un malus de -1d6 en Force pendant 1 minute. Si la cible est frappée à plusieurs reprises, on ne lui applique pas de malus cumulatifs. En outre, sa Force ne peut en aucun cas tomber en dessous de 0.

**Sommeil (Sur).** Une créature frappée par l'attaque de coup affaiblissant ou d'enveloppement de cette vase s'endort pendant 1 minute (Volonté, DD 11, annule).

### Combat

Étant dépourvu d'intelligence, le feu scintillant s'approche tout simplement des créatures vivantes, les illuminant et les éblouissant à l'aide de *poussière scintillante* tout en crachant de minuscules explosions.

**Boule de feu (Sur).** Une créature frappée par l'attaque de coup embrasée ou d'enveloppement du feu scintillant subit 5d6 points de dégâts de feu (Réflexes, DD 14, 1/2 dégâts).

**Enveloppement (Ext).** Au prix d'une action simple, le feu scintillant peut se laisser couler autour d'adversaires dont la catégorie de taille est inférieure ou égale à la sienne. Cela l'empêche cependant de porter une attaque de coup pendant le même round. Le monstre se contente d'avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'il peut en recouvrir. Cette attaque provoque des attaques d'opportunité, mais les adversaires qui y recourent se privent de jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité doivent réussir un jet de Réflexes (DD 14) sous peine d'être enveloppés. En cas de réussite, ils sont repoussés en arrière ou sur le côté (c'est à eux de choisir) au moment où le sort avance. Les créatures enveloppées sont soumises aux effets normaux du ou des sorts à chaque round, au tour de jeu du monstre, et on considère qu'elles sont agrippées.

**Poussière scintillante (Sur).** Une créature frappée par l'attaque de coup embrasée ou d'enveloppement du feu scintillant est aveuglée (Volonté, DD 13, annule) et recouverte de poussière pendant 5 rounds, ce qui a pour effet de la rendre visible (si elle est invisible) et de lui imposer un malus de -40 aux tests de Discrétion.



TSAI 2004

*Feu scintillant*



## SSVAKLOR

### Dragon de taille M

**Dés de vie :** 15d12+105 (202 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), nage 12 m

**Classe d'armure :** 22 (+1 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +15/+19

**Attaque :** morsure (+14 corps à corps, 2d6+9/19-20 plus venin)\*

**Attaque à outrance :** morsure (+14 corps à corps, 2d6+9/19-20 plus venin)\* et 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+7)\*

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques, souffle, venin

**Particularités :** immunité contre la paralysie, le poison et les effets de sommeil magique, odorat, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (18), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +16, Vol +8

**Caractéristiques :** For 19, Dex 12, Con 24, Int 9, Sag 8, Cha 12

**Compétences :** Bluff +19, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +17, Diplomatie +5, Intimidation +3, Natation +12, Perception auditive +17, Psychologie +17, Saut +8, Survie +17

**Dons :** Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science du critique (morsure)

**Environnement :** marécages tempérés

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou couvée (3-5)

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** normal (x2)

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 16-20 DV (taille M), 21-30 DV (taille G), 31-45 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Cette créature est une sorte de long dragon serpentin. Ses écailles sont vert vif et ornées de motifs en forme de diamants noirs. Un fluide visqueux goutte des crocs qui dépassent de sa mâchoire.*

Si les yuan-tis descendent d'humains et de serpents, les ssvaklors sont un croisement de dragons et de yuan-tis. Du reste, ssvaklors et yuan-tis ont beaucoup de choses en commun et œuvrent souvent main dans la main.

Si les ssvaklors n'ont pas l'intelligence et l'ingéniosité naturelles des yuan-tis, ils aiment jouer un rôle dans les plans conçus par ces astucieux humanoïdes monstrueux.

Ces monstres peuvent se tenir debout, mais ils préfèrent marcher à quatre pattes. Un spécimen moyen mesure 2,40 mètres de long du museau à la queue et pèse 60 kilos.

Les ssvaklors parlent le commun, le draconien et le yuan-ti.

## COMBAT

La force des ssvaklors s'exprime pleinement au corps à corps. Ils commencent par souffler pour affaiblir leurs adversaires puis engagent la mêlée jusqu'à pouvoir cracher de nouveau leur gaz délétère.

Le ssvaklor préfère combattre seul ou en compagnie de créatures immunisées contre son souffle empoisonné. Il n'est pas assez patient pour se soucier du bien-être d'alliés vulnérables à ce souffle, ce qui explique qu'il cause parfois des dégâts dans son propre camp.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

**Pouvoirs magiques.** *Enchevêtrement* (DD 12), *hypnose des animaux* (DD 13), *ténèbres* (DD 13) et *terreur* (DD 12), 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône de gaz empoisonné de 9 mètres de long, 1 fois tous les 1d4 rounds, affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution, Vigueur (DD 24), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 24), dégâts initiaux : paralysie, dégâts secondaires : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Le ssvaklor bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## SSVAKLOR SUPRÊME

### Dragon de taille G

**Dés de vie :** 30d12+270 (465 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases), nage 15 m

**Classe d'armure :** 31 (-1 taille, +2 Dex, +20 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 29

**Attaque de base/lutte :** +30/+42

**Attaque :** morsure (+32 corps à corps, 3d6+13/19-20 plus venin)\*

**Attaque à outrance :** morsure (+32 corps à corps, 3d6+13/19-20 plus venin)\* et 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+9/19-20)\*

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** crachat, pouvoirs magiques, souffle, venin

**Particularités :** immunité contre la paralysie, le poison et les effets de sommeil magique, odorat, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (28), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +19, Vig +26, Vol +17

**Caractéristiques :** For 27, Dex 14, Con 28, Int 9, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Bluff +34, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +33, Diplomatie +5, Intimidation +3, Natation +16, Perception auditive +33, Psychologie +33, Saut +16, Survie +33

**Dons :** Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Pistage, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure), Science de l'initiative, Succession d'enchaînements

**Environnement :** marécages tempérés

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 20

**Trésor :** normal (x2)

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 31-45 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

Le ssvaklor suprême est beaucoup plus grand et imposant que son petit frère. Il mesure près de 4,80 mètres et pèse 200 kilos environ.



## Combat

Les ssvaklors suprêmes ont davantage de ressources que les ssvaklors ordinaires. D'un point de vue défensif, ils sont pourvus d'une meilleure armure naturelle, d'une réduction des dégâts plus importante et d'une résistance à la magie très élevée. Sur le plan offensif, leur attaque de crachat et leur souffle leur permettent de toucher des ennemis situés plus loin.

**Crachat (Ext).** Le ssvaklor est capable de cracher un globe de venin concentré. Il effectue une attaque de contact à distance avec un facteur de portée égal à 9 mètres. Si la cible est touchée, les effets sont identiques à ceux de sa morsure venimeuse.

**Pouvoirs magiques.** *Enchevêtrement* (DD 12), *hypnose des animaux* (DD 13), *métamorphose animale* (serpents uniquement), *ténèbres* (DD 13) et *terreur* (DD 12), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône de gaz empoisonné de 12 mètres de long, 1 fois tous les 1d4 rounds, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, Vigueur (DD 34), 1/2 dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 34), dégâts initiaux : paralysie, dégâts secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Le ssvaklor suprême bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.



Ssvaklor

## LES SSVAKLORS D'ÉBERRON

Alors que les Inspirés renforçaient leur mainmise sur la Saronie, les yuan-tis originaires du continent furent leurs villes riédraines, lançant leurs yoles sur le bief du Dragon pour trouver refuge en Argonesse. Cette migration ne fut pas très bien vue de nombreux dragons argonessiens, mais certains virent en ces nouveaux arrivants le signe d'une prophétie et leur offrirent asile. Les yuan-tis nouèrent de bonnes relations avec ces dragons et cette union des plus improbables donna naissance aux premiers ssvaklors. Cependant, les yuan-tis ne parvinrent jamais à s'installer en grand nombre en Argonesse. Les dragons chassèrent beaucoup d'entre eux vers le Xen'drik, où ils furent gagnés par la corruption et la haine.

Les yuan-tis du Xen'drik volent des œufs de dragon et usent de sorts pour transformer les fœtus en ssvaklors. Ils font alors d'eux les gardiens de cités et de temples secrets, la plupart étant dissimulés sous l'épais feuillage des jungles du Xen'drik et dans les entrailles humides de Khyber.

Les ssvaklors suprêmes s'épanouissent quant à eux en Argonesse, veillant sur les observatoires et les forteresses des dragons tout en protégeant les redoutes yuan-tis secrètes situées sous les montagnes.

## LES SSVAKLORS DE FAERUN

On trouve des ssvaklors partout où s'installent les yuan-tis, plus particulièrement dans le royaume serpent de Najara.

Dmetrio Extaminos, un yuan-ti sang-pur qui règne sur la ville de Hlondeth

depuis la disparition de sa mère, est à la tête de la cellule locale du Culte du Dragon, mais cela reste bien évidemment un secret. Usant de ses contacts au sein de la secte, Dmetrio a fait l'acquisition de plusieurs œufs de dragon et cherche aujourd'hui à les transformer en ssvaklors. Des rivaux du Culte de Tiamat ont découvert son plan et complotent pour mettre la main sur les œufs.

## SSVAKLORS PSIONIQUES

Si vous vous servez du *Grand Manuel des Psioniques*, les ssvaklors ont le sous-type psionique, une résistance psionique égale à 18 (qui remplace leur résistance à la magie) et différentes facultés psioniques.

**Facultés psioniques.** *Contrôle de la lumière*, *ectoplasme d'enchevêtrement*, *invasion du subconscient* (affecte jusqu'à quatre créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 4,50 mètres d'une autre, DD 16\*), *liberté de mouvement psionique* et *répugnance* (durée 10 heures, DD 16\*), 1 fois/jour. Niveau 7 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Ces facultés remplacent les pouvoirs magiques du ssvaklor.

\* Inclut l'augmentation pour le niveau de manifestation du ssvaklor.

## SSVAKLORS SUPRÊMES PSIONIQUES

Les ssvaklors suprêmes ont le sous-type psionique, une résistance psionique égale à 28 (qui remplace leur résistance à la magie) et différentes facultés psioniques.

**Facultés psioniques.** *Automorphose* (serpent constricteur géant ou serpent venimeux de taille TG uniquement), *contrôle de la lumière*, *ectoplasme d'enchevêtrement* (affecte une créature de n'importe quelle taille), *invasion du subconscient* (affecte jusqu'à sept créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 4,50 mètres d'une autre, DD 19\*), *liberté de mouvement psionique* et *répugnance* (durée 21 heures, DD 19\*), 1 fois/jour. Niveau 15 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Ces facultés remplacent les pouvoirs magiques du ssvaklor suprême.

\* Inclut l'augmentation pour le niveau de manifestation du ssvaklor suprême.



## SUSURRUS

### Aberration de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : griffes (+10 corps à corps, 1d8+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+10 corps à corps, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : chant bourdonnant, contact spectral, étreinte

Particularités : défense de pointes, détection des morts-vivants, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 16, Int 7, Sag 11, Cha 16

Compétences : Escalade +13, Perception auditive +5, Représentation (chant) +9

Dons : Arme naturelle supérieure (griffes), Attaque en puissance, Enchaînement

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 9-16 DV (taille G), 17-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

*Cet humanoïde dépourvu de tête semble recouvert d'éclats de verre alors que son corps est criblé de trous. Il marche à quatre pattes et le léger grincement de ses écailles raclant le sol est considérablement atténué par une sorte de bourdonnement qu'il produit.*

Le susurrus est une créature pacifique qui n'en détruit pas moins les morts-vivants à vue. Il traîne dans les tunnels souterrains et se sert de l'air pour créer une sorte de bruissement, semblable à celui qu'une légère brise produit en passant dans les arbres, qui a un effet spectaculaire sur les morts-vivants. De fait, les morts-vivants intelligents n'hésitent pas à terrasser ce monstre quand ils en ont les moyens.

Le susurrus mesure 2,10 mètres et pèse 250 kilos environ. Son exosquelette est criblé de trous et de minuscules conduits par lesquels la créature respire. Son chant résonne dans les couloirs des donjons et il n'est pas rare de l'entendre à près de 400 mètres de distance.

Les susurrus parlent une langue caverneuse que leurs protagonistes sont généralement incapables de reproduire. Ce monstre a une espérance de vie de plusieurs siècles et se reproduit peu souvent.

### COMBAT

Le susurrus attaque toute créature portant une torche, une flamme ou quelque autre élément détruisant l'air dont sa survie dépend. Il n'est de toute façon pas très sociable. Quand on l'agace, il attaque aussi prestement que violemment, déchiquetant ses adversaires jusqu'à ce qu'ils ne respirent plus son précieux air.

**Chant bourdonnant (Sur).** Le chant bourdonnant du susurrus n'a aucun effet sur les créatures vivantes, mais il plonge les morts-vivants dans une sorte de torpeur.

Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'une tentative d'intimidation des morts-vivants effectuée par un prêtre mauvais d'un niveau égal aux dés de vie du susurrus. Un mort-vivant intimidé ou contrôlé est victime d'une *immobilisation de morts-vivants*. Il est incapable de bouger et ne le souhaite de toute façon pas. L'effet dure 10 rounds.

**Contact spectral (Sur).** Le susurrus inflige des dégâts normaux aux créatures intangibles. Contre ce type d'adversaire, son bonus d'armure naturelle devient un bonus de parade.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le susurrus doit toucher à l'aide d'une attaque de griffes. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut empaler son adversaire sur les pointes qui lui recouvrent le corps, lui infligeant ainsi 1d4+6 points de dégâts perforants et tranchants par round.

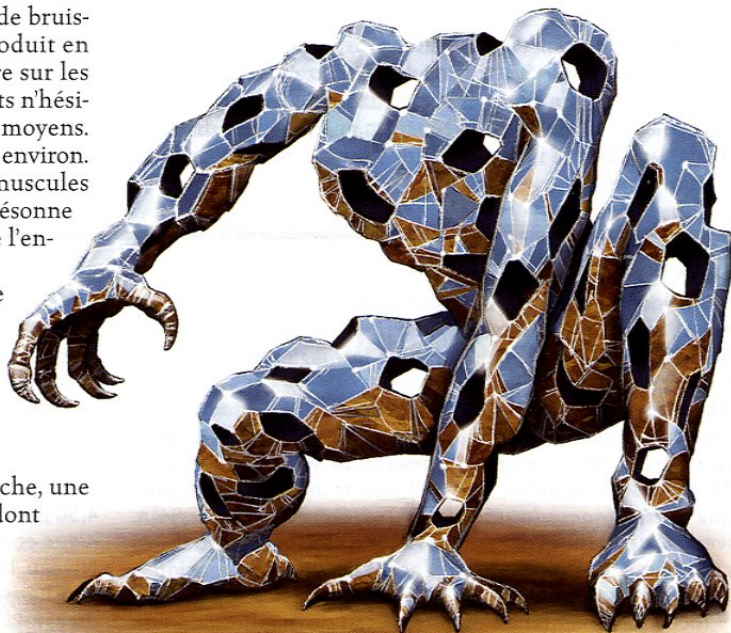
**Défense de pointes (Ext).** Toute créature frappant le susurrus à l'aide d'une arme de corps à corps ou d'une arme naturelle subit 1d4+6 points de dégâts perforants et tranchants en raison des piques qui lui recouvrent le corps. Les utilisateurs d'armes à allonge, comme la pique, ne sont pas concernés.

Les créatures qui sont en situation de lutte avec le monstre subissent également ces dégâts à chaque round.

**Détection des morts-vivants (Sur).** Le susurrus peut user de détection des morts-vivants, comme le sort, à volonté. Cet effet est toujours actif.

**Vision aveugle (Ext).** Le susurrus « voit » en percevant les déplacements d'air et les zones inertes occupées par des objets. Un susurrus situé au sein d'une *nappe de brouillard* ou de quelque autre effet magique similaire est aveuglé (mais un brouillard normal n'a aucun effet sur lui).

**Compétences.** Le susurrus bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.



Susurrus



# TEMPÊTE ACÉRÉE

**Créature artificielle (nuée) de taille I**  
**Dés de vie :** 14d10 (77 pv)  
**Initiative :** +6  
**Vitesse de déplacement :** vol 27 m (parfaite) (18 cases)  
**Classe d'armure :** 24 (+8 taille, +6 Dex), contact 24, pris au dépourvu 18  
**Attaque de base/lutte :** +10/—  
**Attaque :** nuée (3d6 plus 2d6 électricité)  
**Attaque à outrance :** nuée (3d6 plus 2d6 électricité)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/0 m  
**Attaques spéciales :** distraction, éclair, pénétration  
**Particularités :** immunité contre l'électricité, traits des créatures artificielles, traits des nuées, vision dans le noir (18 m), vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +4, Vol +4  
**Caractéristiques :** For 6, Dex 22, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10  
**Compétences :** —  
**Dons :** —  
**Environnement :** quelconque  
**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2–5)  
**Facteur de puissance :** 8  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre  
**Évolution possible :** —  
**Ajustement de niveau :** —

*Un nuage noir d'éclats de métal tourbillonnant progresse dans votre direction, accompagné par un bruit de grincements stridents. Des arcs électriques animent cette nuée métallique.*

La tempête acérée est une nuée de milliers de disques en métal crépitants. Chacun de ces disques est une lame en adamantium magique, de la taille d'un shuriken, qui tourne à une vitesse époustouflante. L'ingrédient magique qui lui permet de voler assure également sa cohésion et en fait une création parfaitement contrôlable.

Les tempêtes acérées sont des créatures artificielles conçues pour ouvrir des brèches dans les fortifications et défenses ennemies. Les officiers les déploient donc pour éventrer les murailles et ouvrir un passage pour leurs troupes ou tout simplement pour se glisser dans la place forte ennemie et balayer les défenseurs derrière leurs lignes.

Chaque disque d'une tempête acérée mesure 10 centimètres de diamètre et pèse 1 kilo environ.

Les tempêtes acérées ne parlent pas.

## COMBAT

La tempête acérée suit les ordres de son créateur s'il se trouve dans un rayon de 36 mètres. Sans autres instructions, elle se conforme aux derniers ordres reçus. Si son créateur doit s'absenter, il peut lui laisser un programme simple définissant ses actions, comme par exemple : « Entre dans la forteresse et attaque toutes les créatures que tu y trouveras. »

En raison de sa nature meurtrière et de son aura électrique, la tempête acérée inflige 3d6 points de dégâts et 2d6 points de dégâts d'électricité aux créatures dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante vulnérable aux dégâts de la tempête acérée et qui commence son tour de jeu dans l'espace occupé de celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou



Tempête acérée

non, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort dans l'espace d'une nuée. Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences nécessitant patience et concentration. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Éclair (Sur).** La tempête acérée peut libérer une partie de son aura électrique sous la forme d'un éclair jeté par un lanceur de sorts de niveau 14 (Réflexes, DD 17, 1/2 dégâts). La tempête acérée doit patienter 2d6 heures entre deux utilisations de ce pouvoir pour recharger ses batteries. Durant ce laps de temps, elle n'inflige que 1d6 points de dégâts d'électricité aux créatures dont elle occupe l'espace. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Pénétration (Ext).** L'attaque de nuée d'une tempête acérée est considérée comme une arme magique en adamantium pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires. De plus, elle frappe les créatures intangibles sur le même principe qu'une arme magique. Enfin, quand elle frappe un objet, la tempête acérée ignore toute solidité inférieure à 20.

## CRÉATION

Le coût du « corps » d'une tempête acérée revient à 15 000 po en raison des disques en adamantium qu'il renferme. Pour forger convenablement les lames, il faut réussir un test d'Artisanat (fabrication d'armes) (DD 25).

NLS 13 ; Création de créature artificielle (cf. page 206), arme magique suprême, éclair, quête, souhait limité, vol, le créateur doit être de niveau 13 au moins ; Prix 85 000 po ; Coût 50 000 po + 2 800 PX.



## TERREUR HURLANTE

*Cette créature ressemble à une étoile de mer volante tout droit sortie d'un cauchemar. Cinq cous partent d'un corps central pourvu d'ailes. Au bout de chacun se trouve une tête humaine horriblement difforme à la peau écailleuse, chaque paire d'yeux brillant d'une lueur verdâtre menaçante.*

Les terreurs hurlantes sont des vargouilles mutantes croisées à des hydres. Ces horreurs ont conservé les pires aspects de chacun de leurs ascendants, ce qui en fait des terreurs multi-céphales pourvues des attaques spéciales de vargouilles. Créés à des fins de guerre et de destruction, ces monstres attaquent énergiquement toutes les créatures qui ne sont pas originaires de Carcères. Ils constituent parfois l'avant-garde d'armées de démodandes.

Certaines vargouilles voient ces créatures difformes comme des abominations répugnantes et les attaquent impitoyablement quand elles en ont l'occasion. D'autres les admirent au point de leur vouer un véritable culte.

Chaque tête d'une terreur hurlante est légèrement plus volumineuse que celle d'un homme puisqu'elle présente un diamètre de 45 centimètres. Les caractéristiques physiques du monstre témoignent cependant de son héritage reptilien. Son envergure est de 2,40 mètres et il pèse 100 kilos environ.

Les terreurs hurlantes parlent l'inferral.

### COMBAT

La terreur hurlante entame généralement les hostilités en usant de son pouvoir de cri. Elle choisit ensuite un adversaire paralysé et une ou deux de ses têtes l'embrassent pendant que les autres s'en prennent aux ennemis encore actifs qui s'approchent. Elle peut également réutiliser son pouvoir de cri.

On peut venir à bout de ce monstre en tranchant toutes ses têtes ou en tuant son corps. Pour lui couper une tête, il faut réussir une tentative de destruction à l'aide d'une arme tranchante (le joueur doit déclarer s'il vise le corps ou un cou avant d'effectuer le jet attaque). Tout personnage en position de frapper le corps de la terreur hurlante peut également frapper ses têtes car elles se déplacent perpétuellement en combat. Il est possible de préparer une action pour tenter de détruire une tête au moment où elle frappe. Chaque tête possède un total de points de vie égal au nombre de points de vie du corps, divisé par 10. Par exemple, si une terreur hurlante a 97 points de vie, un coup infligeant au moins 9 points de dégâts peut lui trancher une tête ( $97 \div 10 = 9,7$  que l'on arrondit à 9). Trancher une tête inflige au corps un nombre de points de dégâts égal à la moitié du total de points de vie normal de la tête. Une fois la tête tranchée, les muscles du cou referment la plaie afin de limiter la perte de sang. La terreur hurlante ne peut évidemment plus attaquer à l'aide de cette tête, mais elle ne subit pas d'autre malus.

Chaque fois qu'on coupe une tête, deux autres repoussent du cou tranché au bout de 1d4 rounds. Une terreur hurlante ne peut jamais avoir plus du double de têtes que son nombre de départ, et les têtes supplémentaires pourrissent et meurent en une journée. Pour empêcher les têtes de repousser, il faut infliger un minimum de 5 points de dégâts de feu ou d'acide au moignon (une attaque de contact est nécessaire), et ce avant que les nouvelles têtes n'apparaissent. Une épée de feu (ou tout autre effet du même genre) inflige les dégâts au moignon en même temps qu'elle tranche la tête. Les dégâts de feu ou d'acide d'une attaque de zone (comme

une boule de feu ou un souffle de dragon) peuvent cautériser plusieurs moignons en plus d'infliger des dégâts au corps de la créature. La perte de ses têtes ne peut tuer une terreur hurlante que lorsque tous les moignons ont été cautérisés par le feu ou l'acide.

Le corps de la terreur hurlante peut être tué comme n'importe quelle autre créature, mais elle bénéficie du pouvoir de guérison accélérée et est donc difficile à vaincre. Toute attaque n'étant pas utilisée (ou ne pouvant pas être utilisée) pour une manœuvre de destruction vise nécessairement le corps de la créature. Par exemple, les effets de zone infligent leurs dégâts au corps de terreur hurlante et pas à ses têtes. Les effets magiques ciblés ne peuvent viser l'une des têtes d'une terreur hurlante (et doivent donc viser le corps) à moins qu'ils infligent des dégâts tranchants et puissent être utilisés pour une tentative de destruction.

**Baiser (Sur).** Chaque tête de la terreur hurlante peut embrasser une cible paralysée au prix d'une attaque de contact au corps à corps (bonus à l'attaque de +15). La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 23) sous peine de subir une transformation horrible la transformant en vargouille en 24 heures (voire plus vite ; lancez 1d6 pour chaque phase de la transformation). Le sujet perd tous ses



*Terreur hurlante*



	Terreur à 5 têtes Aberration (extraplanaire) de taille M	Terreur à 10 têtes Aberration (extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	15d8+30 (97 pv)	20d8+80 (170 pv)
Initiative :	+8	+7
Vitesse de déplacement :	vol 12 m (bonne) (8 cases)	vol 12 m (bonne) (8 cases)
Classe d'armure :	21 (+4 Dex, +7 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17	24 (-1 taille, +3 Dex, +12 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte :	+11/+12	+15/+24
Attaque :	5 morsures (+16 corps à corps, 1d6+1 plus venin)	10 morsures (+20 corps à corps, 2d6+5 plus venin)
Attaque à outrance :	5 morsures (+16 corps à corps, 1d6+1 plus venin)	10 morsures (+20 corps à corps, 2d6+5 plus venin)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	baiser, bond, hurlement, venin	baiser, bond, hurlement, venin
Particularités :	guérison accélérée (5), vision dans le noir (18 m)	guérison accélérée (10), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +11, Vig +9, Vol +12	Réf +11, Vig +12, Vol +15
Caractéristiques :	For 13, Dex 18, Con 15, Int 5, Sag 12, Cha 8	For 21, Dex 16, Con 19, Int 5, Sag 12, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +6, Détection +14, Discrétion +7, Perception auditive +5	Déplacement silencieux +5, Détection +21, Discrétion +2, Perception auditive +7
Dons :	Arme de prédilection (morsure), Attaque en finesse, Attaques réflexes <sup>s</sup> , Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaques réflexes <sup>s</sup> , Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement :	Profondeurs Tartaréennes de Carcères	Profondeurs Tartaréennes de Carcères
Organisation sociale :	solitaire, groupe (2-5) ou troupe (6-11)	solitaire
Facteur de puissance :	10	13
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	16-19 DV (taille M), 20-30 DV (taille G)	21-30 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—	—

cheveux en 1d6 heures. 1d6 heures plus tard, ses oreilles se transforment en ailes de chauve-souris, des filaments poussent sur son crâne et son menton, et ses dents deviennent des crocs pointus. Au cours des 1d6 heures suivantes, il subit une diminution permanente de 1 point d'Intelligence et de Charisme par heure (jusqu'à un minimum de 3 dans chaque caractéristique).

La transformation s'achève 1d6 heures après, par la séparation de la tête et du corps (lequel cesse aussitôt de vivre). La créature embrassée est alors devenue une vargouille. La transformation est interrompue par la lumière du soleil ou un sort tel que *lumière du jour*, mais elle reprend dès la nuit tombée. Pour inverser le processus, il faut user de *guérison des maladies* ou de quelque effet similaire. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +4.

**Bond (Ext).** Si la terreur hurlante se déplace ou charge un adversaire, elle peut effectuer une attaque à outrance avec toutes ses têtes sans subir de malus.

**Hurlement (Sur).** Au prix d'une action complexe, la terreur hurlante peut ouvrir ses bouches distendues et pousser un cri terrible. Toute créature située dans un rayon de 18 mètres, qui entend ce hurlement et qui voit le monstre, doit réussir un jet de Vigueur (DD 24) sous peine d'être paralysée de terreur pendant 2d4 rounds ou jusqu'à ce que le monstre l'attaque, soit hors de portée ou sorte de sa ligne de mire. Une créature paralysée est vulnérable au pouvoir de baiser de la terreur hurlante (cf. ci-dessus). Une cible qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par le hurlement de ce monstre pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet mental et de terreur. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1 par tête (il peut donc changer au cours d'un affrontement). Les terreurs hurlantes et les vargouilles sont immunisées contre ce pouvoir.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 19) sous peine de ne pas pouvoir récupérer les points de vie perdus en raison de la

morsure du monstre, quel que soit le moyen employé (ordinaire ou magique). *Neutralisation du poison* ou *guérison suprême* annule cet effet, tandis que *ralentissement du poison* permet les soins magiques (mais pas la guérison naturelle). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Grâce à ses multiples têtes, la terreur hurlante bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive. (Ce bonus est annulé si la créature n'a plus qu'une tête.)

## TERREUR À 10 TÊTES

Si elles restent des plus rares, des voyageurs planaires ont déjà rencontré des terreurs hurlantes à dix têtes. Ce monstre a une envergure de 3,60 mètres et pèse 800 kilos.

### Combat

Les attaques de morsure de la terreur hurlante à dix têtes sont particulièrement dangereuses, mais sa tactique est identique à celle de sa petite cousine.

**Baiser (Sur).** Le DD de sauvegarde de l'attaque de baiser d'une terreur à dix têtes est égal à 28.

**Hurlement (Sur).** Le DD de sauvegarde de l'attaque de hurlement d'une terreur à dix têtes est égal à 34 et inclut un bonus racial de +1 par tête.

**Venin (Ext).** Le DD de sauvegarde de l'attaque de venin d'une terreur à dix têtes est égal à 28.

## LES TERREURS HURLANTES D'ÉBERRON

Pour créer ces horreurs indicibles, des magiciens flagellés mentaux capturèrent des vargouilles et des hydres d'Éberron et en firent une seule et même espèce dans leur plan d'origine de Xoriat. Les terreurs hurlantes furent ensuite relâchées sur Éberron. On les trouve dans les sombres cavernes de Khyber, généralement accompagnées par des vargouilles admiratives et avides de subir la même transformation.



## TIGRE DE MER

### Animal de taille TG

Dés de vie : 10d8+30 (75 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 15 m

Classe d'armure : 19 (-2 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+19

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 2d8+4) ; ou griffes (+9 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 2d8+4) et 2 griffes (+4 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (30 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +5

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 8

Compétences : Discrétion +6, Natation +12

Dons : Attaque en puissance, Course, Endurance, Science de la bousculade

Environnement : milieux aquatiques

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (5–20 plus 20 % de non-combattants)

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 11–20 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

*Cette longue créature aérodynamique est pourvue d'un épais cuir rayé et d'une nageoire dorsale semblable à celle d'un épaulard ou d'un dauphin. Contrairement aux poissons, elle a quatre pattes puissantes dotées de griffes palmées. Enfin, de longs crocs trouvent leur place parmi ses rangées de dents aiguës.*

Les tigres de mer sont des mammifères marins semblables aux lions de mer et aux morses. Ils chassent tout ce qu'ils sont en mesure de capturer, ce qui inclut poissons, oiseaux et animaux suffisamment stupides pour rester trop près du rivage. On les voit souvent sur les littoraux, prenant des bains de soleil en famille.

Ces animaux ont l'intelligence de chiens et de loups, si bien qu'il est possible de les dresser.

Quel que soit son sexe, le membre le plus grand et le plus fort du groupe est le chef. Un groupe inclut des femelles (moitié moins nombreuses que les mâles) et des jeunes (eux-mêmes moitié moins nombreux que les femelles).

Un tigre de mer moyen fait 6 mètres de long et pèse 3 tonnes.

### COMBAT

Les tigres de mer encerclent leurs proies et attaquent les uns après les autres jusqu'à ce qu'elles prennent la fuite ou périssent.

**Retenir son souffle (Ext).** Un tigre de mer peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à  $6 \times$  sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer (cf. page 303 du *Guide du Maître*).

**Vision aveugle (Ext).** Le tigre de mer émet des sons à haute fréquence inaudibles pour les autres créatures, si bien qu'il est capable de localiser les objets et les créatures situés dans un rayon de 36 mètres. Un sort de *silence annule* cet effet et oblige l'animal à compter sur sa vue uniquement, qui est aussi bonne que celle d'un humain.

**Compétences.** Le tigre de mer bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère de 0 à 350 kilos, intermédiaire de 350,5 à 700 kilos et lourde de 700,5 à 1 050 kilos.

### COMPAGNONS ANIMAUX ET DESTRIERS

Un druide de niveau 10 peut prendre un tigre de mer pour compagnon animal. Appliquez un malus de -9 au niveau du druide pour ce qui est de déterminer le profil et les pouvoirs spéciaux de ce compagnon (cf. page 32 du *Manuel des Joueurs*). Le niveau de druide effectif d'un rôdeur désireux de prendre un tel compagnon animal est égal à la moitié de son niveau de rôdeur.

Un paladin de niveau 9 peut prendre un tigre de mer pour destrier. Appliquez un malus de -4 au niveau du paladin pour ce qui est de déterminer le profil et les pouvoirs spéciaux de ce destrier (cf. page 48 du *Manuel des Joueurs*).

### LES TIGRES DE MER D'ÉBERRON

Certaines communautés côtières domestiquent et élèvent des tigres de mer, les dressant pour en faire des montures ou tout simplement pour rabattre le poisson dans leurs filets. Les plus grandes colonies de tigres de mer sillonnent les côtes des principautés de Lhazâr et se disputent parfois leur nourriture avec des dragons-tortues.



*Tigre de mer*



## TOQUE ROUGE

*Vous voyez un petit homme âgé à l'air sévère et à la peau parcheminée qui porte des bottes en métal et un couvre-chef rouge vif. Il manie une faux qui semble trop grande pour lui. Enfin, son sourire grimaçant dévoile deux rangées de dents pointues.*

Les toques rouges comptent parmi les fées les plus maléfiques. Ce sont des tueurs psychotiques qui se nourrissent des souffrances d'autrui. Les toques rouges mesurent entre 0,90 m et 1,20 m, pour un poids de 25 kilos environ. Elles ressemblent à des vieillards aux dents saillantes. Leur tête est couverte d'un couvre-chef rouge vif imprégné du sang frais de leurs victimes et elles portent une paire de bottes en fer.

Les toques rouges aiment s'installer au sein de châteaux et de tours abandonnés, de préférence à la suite d'une horrible tragédie. Ces fées absorbent une partie de l'essence des créatures qu'elles tuent. Grâce à ce pouvoir, une toque rouge qui arrive à faire de vieux os dispose de capacités prodigieuses et est quasiment invulnérable. Quand une toque rouge meurt, elle disparaît littéralement et ne laisse derrière elle qu'une dent.

Les toques rouges parlent le commun et le sylvestre.

### COMBAT

Les toques rouges tendent généralement des embuscades à leurs adversaires. Elles patientent jusqu'à ce que leurs victimes se préparent à dormir. Brutales, elles passent à l'attaque sans crier gare, ouvrant les hostilités à l'aide de leur fronde et de leurs billes magiques avant de venir au corps à corps pour achever leurs adversaires à coups de faux.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don **Attaque en puissance**, subissant ainsi un malus de -2 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +2 aux jets de dégâts (+4 s'il utilise une faux).

**Pierre fantastique (Sur).** Les billes lancées à l'aide d'une fronde de toque rouge luisent d'une énergie magique vert-bleu qui leur confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, elles infligent 1d6 points de dégâts (contre 1d4 pour une bille ordinaire).

**Puissante carrure (Ext).** La stature des toques rouges leur permet d'agir comme si elles avaient une catégorie de taille de plus. Quand une toque rouge est sujette à un modificateur de taille ou à un modificateur

de taille spécial dans le cadre d'un test opposé (comme c'est le cas lors d'un test de lutte, d'une tentative de bousculade ou d'une manœuvre de croc-en-jambe), la toque rouge est considérée comme d'une catégorie de taille de plus si cela est à son avantage. On considère également que ce monstre a une catégorie de taille de plus lorsque l'on détermine s'il peut être affecté par les attaques spéciales d'une créature (comme l'étreinte et l'engloutissement). Une toque rouge peut utiliser des armes conçues pour les créatures d'une taille de plus qu'elle sans subir de malus. Cependant, son espace occupé et son allonge correspondent à ceux d'une créature de sa catégorie de taille réelle. Les avantages de ce pouvoir sont cumulatifs avec ceux des facultés, pouvoirs et sorts qui modifient la catégorie de taille du sujet.

### TOQUE ROUGE VÉNÉRABLE

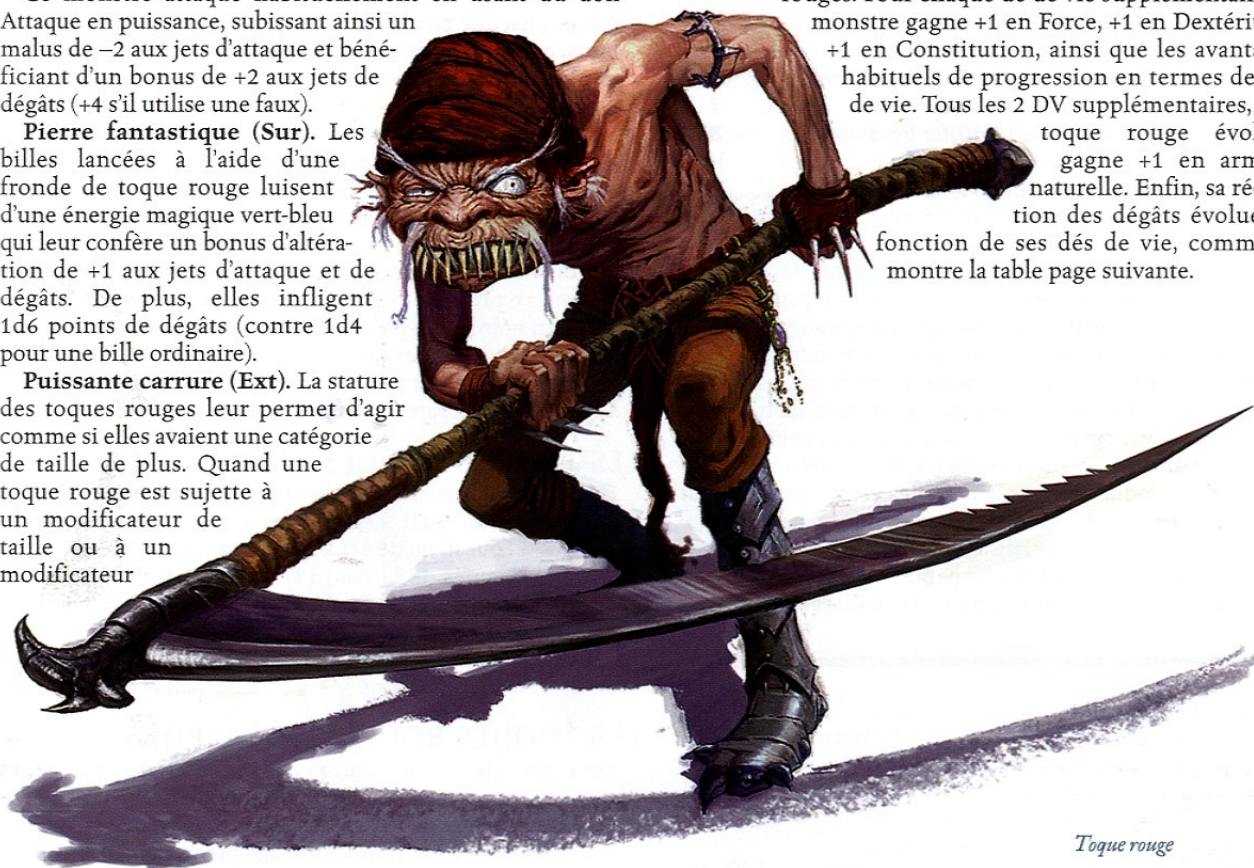
Ce monstre est une toque rouge ayant évolué jusqu'à 12 DV en tuant ses victimes et en absorbant leur essence (cf. *Évolution possible*, ci-dessous).

#### Combat

La toque rouge vénérable combat à la façon de sa cadette et tend des embuscades à ses ennemis. Elle est capable de traquer une proie blessée ou affaiblie sur des kilomètres, patientant jusqu'à ce que sa victime baisse la garde.

### ÉVOLUTION POSSIBLE

Dès lors qu'une toque rouge tue, elle trempe son couvre-chef dans le sang de sa victime, gagnant progressivement force et puissance. Ce pouvoir s'accompagne de règles spéciales d'évolution qui ne s'appliquent qu'aux toques rouges. Pour chaque dé de vie supplémentaire, le monstre gagne +1 en Force, +1 en Dextérité et +1 en Constitution, ainsi que les avantages habituels de progression en termes de dés de vie. Tous les 2 DV supplémentaires, une toque rouge évoluée gagne +1 en armure naturelle. Enfin, sa réduction des dégâts évolue en fonction de ses dés de vie, comme le montre la table page suivante.



*Toque rouge*



	Toque rouge jeune Fée de taille P	Toque rouge vénérable Fée de taille P
Dés de vie :	4d6+8 (22 pv)	12d6+72 (114 pv)
Initiative :	+5	+9
Vitesse de déplacement :		9 m (6 cases) 9 m (6 cases)
Classe d'armure :	13 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12	21 (+1 taille, +5 Dex, +5 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+2/+4	+6/+12
Attaque :	faux de taille M (+3 corps à corps, 2d4+7/×4)* ; ou fronde de taille M (+5 distance, 1d6+3)	faux de taille M (+11 corps à corps, 2d4+13/×4)* ; ou fronde de taille M (+13 distance, 1d6+7)
Attaque à outrance :	faux de taille M (+3 corps à corps, 2d4+7/×4)* ; ou fronde de taille M (+5 distance, 1d6+3)	faux de taille M (+11/+6 corps à corps, 2d4+13/×4)* ; ou fronde de taille M (+13 distance, 1d6+7)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	pierre fantastique, puissante carrure	pierre fantastique, puissante carrure
Particularités :	réduction des dégâts (5/fer froid), vision nocturne	réduction des dégâts (10/fer froid), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +3, Vol +5	Réf +13, Vig +10, Vol +9
Caractéristiques :	For 14, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 12, Cha 13	For 22, Dex 21, Con 22, Int 11, Sag 12, Cha 13
Compétences :	Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +12, Intimidation +8, Perception auditive +8, Survie +8	Déplacement silencieux +20, Détection +18, Discrétion +24, Intimidation +16, Perception auditive +18, Survie +16
Dons :	Attaque en puissance, Science de l'initiative	Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement :	collines tempérées	collines tempérées
Organisation sociale :	solitaire, groupe (3 ou 5) ou troupe (7, 9 ou 11)	solitaire, groupe (1 plus 2 ou 4 jeunes toques rouges) ou troupe (2 plus 3, 5, 7 ou 9 jeunes toques rouges)
Facteur de puissance :	2	7
Trésor :	pièces (50 %) plus 1 dent de toque rouge	pièces (50 %) plus 1 dent de toque rouge
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	5-20 DV (taille P)	13-20 DV (taille P)
Ajustement de niveau :	+4	+4

DV	Armure naturelle	Réduction des dégâts	FP
5-6	+2	5/fer froid	3
7-8	+3	5/fer froid	4
9-10	+4	10/fer froid	6
11-12	+5	10/fer froid	7
13-14	+6	10/fer froid	8
15-16	+7	15/fer froid	10
17-18	+8	15/fer froid	11
19-20	+9	15/fer froid	12

## LA SOCIÉTÉ DES TOQUES ROUGES

Les toques rouges se rassemblent en petits groupes squattant de vieilles ruines ou des cavernes après en avoir terrassé les occupants. Ces monstres se disputent et se battent constamment, ce qui se traduit parfois par des bains de sang. En effet, ils se massacrent à la moindre provocation mais ne trempent jamais leur couvre-chef dans le sang de leurs congénères de crainte qu'une malédiction ne les frappe. La présence d'une ou plusieurs toques rouges vénérables est nécessaire pour maintenir un semblant de contrôle sur le groupe, qui consiste généralement à maltraiter les plus jeunes.

Les toques rouges ont une espérance de vie de 150 ans, mais elles meurent habituellement avant. Ces créatures sont

### LA DENT DE TOQUE ROUGE

Quand une toque rouge meurt, elle ne laisse derrière elle qu'une dent. Quiconque la porte bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests relevant du Charisme quand il a affaire à des fées, et d'un bonus de circonstances de +4 quand il a affaire à d'autres toques rouges.

Transmutation faible ; NLS 6 ; ne peut être créée ; Prix 1 000 po.

asexuées et se reproduisent en bourgeonnant. Ce phénomène se produit une ou deux fois dans la vie d'une toque rouge, chacune portant un bourgeon sur le dos pendant six mois, comme si elle avait une bosse, avant que celui-ci ne tombe tout seul et développe une tête et des membres. Un nouveau-né toque rouge doit se débrouiller tout seul et développe rapidement un comportement vorace et odieux.

Les toques rouges disposent d'un large éventail de superstitions. Elles croient que les rivières abritent des esprits des eaux capables de capturer leur âme, ce qui explique qu'elles ne se baignent pas en eau vive. Se méfiant des quantités paires, elles se déplacent toujours en nombre impair et aucune ne prendrait le risque de porter une bourse renfermant un nombre de pièces pair. Ce ne sont pas des créatures pieuses, mais celles qui vivent près de communautés humaines vénèrent parfois Érythnul, le dieu des carnages. Les adeptes sont rares et les prêtres plus encore.

## LES TOQUES ROUGES D'ÉBERRON

Des gangs meurtriers de toques rouges arpentent les collines du Khorvaire, qu'il s'agisse des contreforts des monts Byeshk, à l'ouest, ou de ceux des monts de la Gelée blanche des principautés de Lhazâr, à l'est. On en trouve un grand nombre aux bastions de Mror, où elles détestent tout particulièrement les nains. Les toques rouges qui passent leurs journées à chasser les nains du gouffre de Goradra se font appeler les « casseurs de nains ».

## LES TOQUES ROUGES DE FAERÛN

On trouve des toques rouges dans tout Faerûn, mais elles sont un vrai fléau pour les halfélins de Luiren. Dans de nombreux contes de fées halfélins, les toques rouges sont des halfélins maudits et frappés de rage meurtrière, punis pour avoir commis un acte de haute trahison. Cependant, ces récits ne sont que balivernes.



## TRAQUEUR ASTRAL

**Extérieur (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie :** 12d8+72 (126 pv)

**Initiative :** +9

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases), escalade 6 m

**Classe d'armure :** 30 (+5 Dex, +10 naturelle, +5 parade), contact 20, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte :** +12/+19

**Attaque :** griffes (+20 corps à corps, 1d6+7/19-20) ; ou dard de gorge (+17 distance, 1d4+7 plus venin)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+20 corps à corps, 1d6+7/19-20) ; ou dard de gorge (+17 distance, 1d4+7 plus venin)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+2d6), dard de gorge, venin

**Particularités :** camouflage, esquive totale, odorat, pistage accéléré, proie insaisissable, réduction des dégâts (10/magie), traits des Extérieurs, vision dans le noir (36 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +18, Vig +19, Vol +18

**Caractéristiques :** For 25, Dex 21, Con 23, Int 12, Sag 16, Cha 20

**Compétences :** Déplacement silencieux +20, Détection +20, Discrétion +20, Escalade +30, Fouille +16, Perception auditive +20, Psychologie +18, Saut +30, Survie +18

**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Arme naturelle supérieure (griffes), Pistage<sup>s</sup>, Science du critique (griffes)<sup>s</sup>, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** plan Astral

**Organisation sociale :** solitaire ou meute de chasse (2-6)

**Facteur de puissance :** 12

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +6

*Cette créature ressemble à un humanoïde solidement bâti à l'épais cuir noir et verdâtre. Son visage démoniaque évoque un crâne humain à la mâchoire saillante et ses mains s'achèvent sur de redoutables griffes acérées.*

Les traqueurs astraux arpentent le multivers à la recherche de la proie ultime.

Ils vivent pour le frisson que leur procure la chasse, mesurant leur valeur et leur statut personnels au sein de leur communauté au nombre et à la puissance des créatures qu'ils ont terrassées.

Ces chasseurs expérimentés aiment avant tout les adversaires intelligents. Le plaisir qu'ils tirent de ce divertissement les classe d'office du côté du Mal selon les normes de toutes les races. Les traqueurs astraux adhèrent néanmoins à quelques préceptes qu'ils appellent collectivement les Règles de la Chasse : quand un gibier échappe intentionnellement à un traqueur astral, il a l'assurance de ne plus jamais être poursuivi par cette créature ; s'il est engagé pour chasser une créature, le traqueur astral ne s'en prendra pas à son

employeur pendant au moins un an ; enfin, aucun traqueur astral ne chassera jamais l'un des siens.

Les traqueurs astraux préfèrent que leurs proies sachent qu'elles sont pourchassées car cela décuple leur plaisir. Il leur arrive donc de prévenir leur gibier de manière détournée avant de débiter la traque.

Un traqueur astral mesure 1,80 mètre et pèse dans les 135 kilos.

Les traqueurs astraux parlent le commun et l'inferral.

### COMBAT

Les traqueurs astraux voient toutes les autres créatures comme des proies potentielles. Bien qu'ils tentent de mettre leurs talents à l'épreuve contre des gibiers toujours plus coriaces, ils ne sont ni stupides ni imprudents. De plus, ils engagent rarement le combat sans avoir préparé leur terrain de chasse et jauger leur ennemi. Ils apprécient les embuscades destinées à affaiblir leur adversaire avant de l'achever.

**Attaque sournoise (Ext).** Le traqueur astral peut porter des attaques sournoises sur le même principe qu'un roublard. Celles-ci infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires aux adversaires privés de leur bonus de Dextérité ou pris en tenaille.

**Dard de gorge (Ext).** Le dard de gorge d'un traqueur astral a une portée de 45 mètres sans facteur de portée.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 22) ; dégâts initiaux : paralysie pendant 1d4 rounds ; dégâts secondaires : aucun. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Camouflage (Ext).** Le traqueur astral peut user de la compétence Discrétion dans n'importe quel type de milieu naturel, même si le terrain ne confère ni abri ni camouflage.

**Esquive totale (Ext).** Le traqueur astral évite les attaques magiques et inhabituelles avec une grande agilité. S'il est exposé à un effet autorisant habituellement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit pas de dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde.

**Grâce surnaturelle (Sur).** Le traqueur astral bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde et d'un bonus de parade à la CA. Ces bonus sont égaux à son modificateur de Charisme.

**Pistage accéléré (Ext).** Le traqueur astral peut avancer à sa vitesse de déplacement habituelle sans subir le malus de -5 quand il suit une piste. Il subit un simple malus de -10 (et non de -20) quand il suit une piste en évoluant au double de sa vitesse de déplacement habituelle.

**Proie insaisissable (Ext).** Il est difficile de suivre un traqueur astral à la trace. Les créatures qui tentent de le pister subissent un malus de -10 aux tests de Survie.

**Compétences.** Le traqueur astral bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.



*Traqueur astral*



## TRILLOCH

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, intangible) de taille P**

**Dés de vie :** 8d8+24 (60 pv)

**Initiative :** +8

**Vitesse de déplacement :** vol 12 m (parfaite) (8 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+1 taille, +4 Dex, +4 parade),  
contact 19, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +8/—

**Attaque :** —

**Attaque à outrance :** —

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** *contrôle de la rage, mise à mort*

**Particularités :** immunité contre la magie, intangible, invisibilité naturelle, réduction des dégâts (15/Loi), traits des Extérieurs, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +9, Vol +10

**Caractéristiques :** For —, Dex 19, Con 17, Int 11, Sag 18, Cha 18

**Compétences :** Concentration +14, Détection +15, Discrétion +19, Fouille +11, Intimidation +15, Perception auditive +15, Psychologie +15, Survie +15 (+17 pour suivre une piste)

**Dons :** Attaque spéciale renforcée (*contrôle de rage*), Pouvoir magique rapide (*mise à mort*), Science de l'initiative

**Environnement :** plan de l'énergie négative

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique neutre

**Évolution possible :** 9–24 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** —

*Passez votre chemin, il n'y a rien à voir ici.*

Le trilloch est un parasite du plan de l'énergie négative. Il sème la discorde et se nourrit de l'essence de ceux qui sont victimes du chaos qu'il génère. Il reste toujours près d'une créature violente jusqu'à ce qu'elle soit tuée, puis suit avec ceux qui l'ont terrassée.

Le trilloch bénéficie d'une invisibilité innée. Même si sa présence est dévoilée, les sorts comme *détection de l'invisibilité* ne révèlent qu'une vibration informe d'énergie. Pour voir sa véritable forme, il faut user de *vision lucide* ou de quelque autre divination de même puissance. Ce monstre ressemble au croisement d'un champignon à plumes, d'un crinoïde et d'un crustacé. Un adulte mesure 90 centimètres de long et d'envergure. Ce monstre ne pèse rien.

Les trillochs ne parlent pas, mais ils comprennent toutes les langues parlées.

### COMBAT

Le trilloch est incapable de se battre puisqu'il n'a pas d'attaques. Il contrôle la rage de toute créature qu'il affecte et empêche ainsi les lanceurs de sorts d'user de leur magie. Lorsque les points de vie de créatures tombent dans les négatifs, il a recours au pouvoir de *mise à mort* pour se nourrir de ces morts prématurées. S'il est blessé, il disparaît dans le mur le plus proche.

Les armes naturelles du trilloch, ainsi que les armes qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Contrôle de la rage (Mag).** Le trilloch peut inspirer la rage (comme le sort du même nom, Volonté, DD 18, annule) aux

créatures vivantes situées dans un rayon de 54 mètres, à volonté. Les sujets bénéficient alors d'un bonus de moral de +4 en Force et en Constitution, ainsi que d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Dans le même temps, ils subissent un malus de –4 à la CA. Pour le reste, cet effet est identique au pouvoir de rage de berserker du barbare, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués au terme de la rage. Si une cible a le pouvoir de rage de berserker et que ses bonus sont plus élevés que ceux qui figurent ci-dessus, elle a le droit de les conserver. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Il s'agit d'un effet de coercition et mental.

Les sujets peuvent mettre un terme à la rage en réussissant un jet de Volonté (DD 19). Le trilloch peut également mettre un terme prématuré à la rage de certaines créatures sans forcément que cela en affecte d'autres. Il peut également mettre un terme à une rage causée par un autre effet, comme le pouvoir de rage de berserker du barbare (auquel cas ce dernier est fatigué). Enfin, le trilloch met toujours un terme à la rage d'une créature ayant dépassé son capital de points de vie habituel, ce qui a pour effet de la tuer.

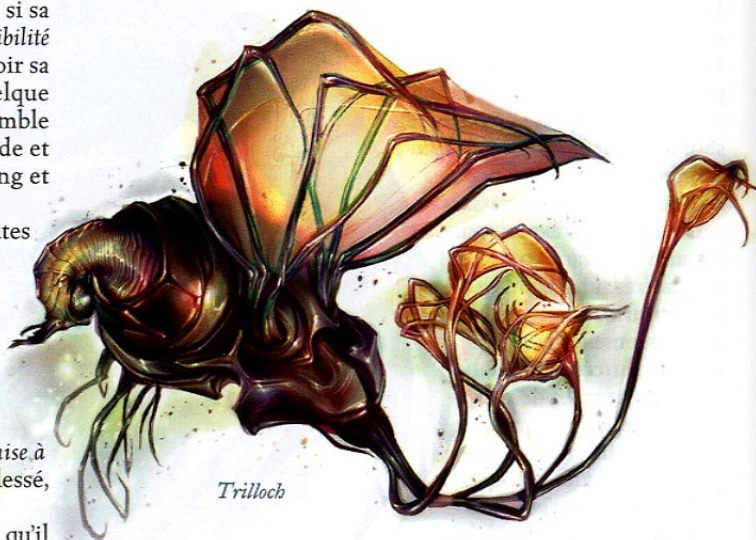
Cet effet dure aussi longtemps que le trilloch se concentre dessus, plus 1 round par dé de vie.

**Mise à mort (Mag).** Au prix d'une action accélérée, le trilloch peut créer un effet de *mise à mort* sur toutes les créatures situées dans un rayon de 54 mètres, à volonté. Toute créature vivante située dans la zone et qui a moins de 0 point de vie doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) sous peine de mourir. Le monstre ne tire aucun point de vie ou quelque autre avantage de cette *mise à mort*.

**Immunité contre la magie (Ext).** Le trilloch est immunisé contre la plupart des sorts et pouvoirs magiques qui autorisent un test de résistance à la magie à l'exception des suivants :

*Détection de la magie* et *perception de la mort* dévoilent son emplacement. *Protection contre la mort* protège une créature des pouvoirs de *contrôle de la rage* et de *mise à mort* du monstre. *Parole sacrée* et *bannissement* le renvoient dans son plan d'origine. Il est considéré comme un mort-vivant pour ce qui est des sorts de *soins* et des niveaux négatifs et positifs.

**Invisibilité naturelle (Sur).** Ce pouvoir est inhérent et n'est pas sujet au sort *négaration de l'invisibilité*.



Trilloch

### LES TRILLOCHS D'ÉBERRON

Sur Éberron, les trillochs sont originaires du plan de Mabar, la Nuit sans Fin.



# TROLL DES CAVERNES

**Géant de taille G**

**Dés de vie :** 9d8+72 (112 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 21 (-1 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +6/+19

**Attaque :** griffes (+11 corps à corps, 2d6+12\*)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+11 corps à corps, 2d6+12\*) et morsure (+6 corps à corps, 1d8+7\*)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** bond, coup hébétant, étreinte, éventration (4d6+13), pattes arrière

**Particularités :** guérison accélérée (8), odorat, vision dans le noir (27 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +14, Vol +6

**Caractéristiques :** For 29, Dex 13, Con 27, Int 3, Sag 13, Cha 6

**Compétences :** Détection +6, Perception auditive +6, Saut +16, Survie +4\*\*

**Dons :** Attaque en puissance, Pistage, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** 10-14 DV (taille G), 15-27 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +6

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Cette créature imposante est une fois et demie plus grande qu'un homme. Ses jambes sont pourvues de pieds griffus à trois doigts. De leur côté, ses énormes avant-bras sont dotés de mains puissantes aux griffes semblables à des serpes. Sa peau a un aspect caoutchouteux et elle possède d'épais cheveux entortillés.*

Seul l'instinct anime les redoutables carnivores connus sous le nom de trolls des cavernes. À l'instar de leurs cousins intelligents, ces créatures ne craignent pas la mort et attaquent sans coup férir quand elles ont faim.



LYON

Troll des cavernes

Les trolls des cavernes vivent à peu près n'importe où, mais ils préfèrent élire domicile sous terre. Quand un groupe de trolls des cavernes en maraude s'approche d'une communauté civilisée, les monstres attaquent sans relâche, animés par leur insatiabilité, jusqu'à ce qu'ils soient tués ou que le village de leurs adversaires soit rasé. Le troll des cavernes mesure 3 mètres et pèse dans les 400 kilos.

Les trolls des cavernes parlent une forme rudimentaire de géant.

## COMBAT

Les trolls des cavernes sont des chasseurs violents qui fonctionnent à l'instinct. Ils se ruent au corps à corps, usant de leurs pouvoirs de bond et d'éventration contre la cible la plus proche.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -3 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +3 aux jets de dégâts.

**Bond (Ext).** Si le troll des cavernes charge, il peut effectuer une attaque à outrance dans le même round, qui inclut deux coups de pattes arrière.

**Coup hébétant (Ext).** Le troll des cavernes est pourvu d'une force prodigieuse quand il frappe à mains nues. S'il touche à l'aide de ses deux attaques de griffes, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine d'être hébété pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le troll des cavernes doit toucher à l'aide de son attaque de morsure. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Éventration (Ext).** Si le troll des cavernes réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 4d6+13 points de dégâts supplémentaires.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +11, dégâts 2d6+7. Un troll des cavernes qui parvient à assurer sa prise a droit à deux attaques de pattes arrière tenant compte de l'ajustement dû au don Attaque en puissance.

**Compétences.** \*\* Les trolls des cavernes bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand ils suivent une piste à l'odorat.

## LES TROLLS DES CAVERNES D'ÉBERRON

Les trolls des cavernes servent généralement des monstres intelligents, comme les elfes noirs du Xendrik, les seigneurs hobgobelins du Dargûn et les guenaudes du Droâm. De tels trolls vivent dans de petits dédales souterrains des contreforts des monts Byeshk qui séparent les confins d'Eldyn et le Droâm, dans les pics Hurlants situés au nord du Zilargo, dans les monts Brise-lames qui se trouvent entre le Zilargo et le Dargûn et, pour finir, dans la chaîne des Ferracines qui encadrent les bastions de Mror. Enfin, de nombreux trolls des cavernes de taille TG peuplent les montagnes du centre de l'Argonesse.

## LES TROLLS DES CAVERNES DE FAERÛN

On trouve ces monstres partout où il y a des cavernes, mais ils sont particulièrement courants dans les montagnes des Galènes au sud de la Vaasie, dans les Contreforts de la Terre à l'ouest de l'Impiltur et au pied des Osraunes à l'ouest du Turmish. On les trouve également dans l'Outreterre où ils servent des créatures intelligentes comme les tyrannœils, les duergars, les derros, les phaerimms et les dragons des profondeurs.



## TROLL DE CRISTAL

**Géant de taille G**

**Dés de vie :** 10d8+60 (105 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +7/+17

**Attaque :** griffes (+12 corps à corps, 1d6+6)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+7 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** éventration (2d6+9)

**Particularités :** immunité contre l'acide, odorat, régénération (5), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au son

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +13, Vol +4

**Caractéristiques :** For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 8

**Compétences :** Détection +8, Perception auditive +7

**Dons :** Attaque en puissance, Pistage, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** montagnes tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-5)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique neutre

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +5

*Cet imposant bipède est deux fois plus grand qu'un humain. Ses membres sont longs et assurément disgracieux. Sa peau luit légèrement, réfléchissant et réfractant ainsi la lumière.*

Plus charismatique qu'un troll ordinaire, le troll de cristal n'est cependant pas moins sauvage. Sa peau est constituée d'un matériau semblable au verre, ce qui lui donne l'allure d'un troll recouvert de cristal.

Ce monstre se tient généralement plus droit que les trolls ordinaires. Un adulte mesure 3,30 mètres et pèse 300 kilos.

Les trolls de cristal parlent le géant.

### COMBAT

À l'instar du troll classique, le troll de cristal ne craint pas la mort et combat avec plaisir. Il s'en prend systématiquement à l'adversaire le plus proche. Il ne rompt pas le combat, même s'il est la cible d'attaques de son.

**Éventration (Ext).** Si le troll de cristal réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

**Régénération (Ext).** Les attaques de son infligent des dégâts normaux au troll de cristal. Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accôle à la blessure, il se fixe instantanément.

### PERSONNAGES TROLLS DE CRISTAL

Voici les traits raciaux des personnages trolls de cristal :

- +12 en Force, +4 en Dextérité, +12 en Constitution, -4 en Intelligence (3 minimum), -2 en Sagesse, -2 en Charisme.
- Grande taille.** Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge que les trolls de cristal peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge.** 3 m/3 m.

- La vitesse de déplacement de base au sol d'un troll de cristal est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Dés de vie raciaux.** Un troll de cristal commence avec dix niveaux de géant, ce qui lui confère 10d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +7 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +3, Vig +7 et Vol +3.
- Compétences raciales.** Les niveaux de géant d'un troll de cristal lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $13 \times (2 + \text{modificateur d'Int, 1 minimum})$ . Ses compétences de classe sont Détection et Perception auditive.
- Dons raciaux.** Les niveaux de géant d'un troll de cristal lui confèrent quatre dons.
- Bonus d'armure naturelle de +7.
- Armes naturelles.** 2 griffes (1d6) et morsure (1d6).
- Attaques spéciales** (cf. ci-dessus). Éventration, dégâts 2d6 + 1,5 fois le modificateur de Force.
- Particularités.** Immunité contre l'acide, odorat, régénération (5), vulnérabilité au son.
- Langues.** D'office : géant. Supplémentaires : commun, orque.
- Classe de prédilection.** Guerrier.
- Ajustement de niveau.** +5.

### LES TROLLS DE CRISTAL D'ÉBERRON

Des trolls de cristal se sont installés dans les monts Brise-lames et s'en prennent aux caravanes qui traversent cette chaîne montagneuse. Les gnomes du Zilargo ont financé des expéditions dans les montagnes pour éliminer les enclaves de trolls de cristal, mais le succès de leur entreprise reste mitigé. Enfin, certains trolls de cristal ont été capturés et asservis par les armées gobelines du Dargûn.



*Troll de cristal*



# TROLL DES FORÊTS

**Géant de taille M**  
**Dés de vie :** 5d8+25 (47 pv)  
**Initiative :** +7  
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 6 m  
**Classe d'armure :** 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15  
**Attaque de base/lutte :** +3/+6  
**Attaque :** griffes (+6 corps à corps, 1d4+3 plus venin) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+3 plus poison)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+3 plus poison) et morsure (+1 corps à corps, 1d4+1) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+3 plus poison)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** poison  
**Particularités :** guérison accélérée (5), odorat, vision dans le noir (27 m), vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +9, Vol +1  
**Caractéristiques :** For 17, Dex 16, Con 21, Int 11, Sag 11, Cha 6  
**Compétences :** Détection +5, Discrétion +6 (+8 dans les forêts et les jungles), Escalade +11, Perception auditive +5, Survie +5  
**Dons :** Pistage, Science de l'initiative  
**Environnement :** forêts tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-8) ou troupe (9-24)  
**Facteur de puissance :** 4  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** généralement chaotique mauvais  
**Évolution possible :** par une classe de personnage  
**Ajustement de niveau :** +5

*Cette créature a la posture simiesque et la peau vert caoutchouteux d'un troll, mais elle a simplement la taille d'un humain robuste. Son regard et sa posture témoignent d'une intelligence supérieure à celle que suggère son faciès de troll.*

Plus petits mais plus malins que les autres trolls, les trolls des forêts se révèlent presque aussi dangereux que leurs grands cousins quand on commet l'erreur de les sous-estimer. Bien qu'ils n'aient ni la taille ni la force prodigieuse de l'espèce commune, leur intelligence leur permet de concevoir des stratégies inconnues des autres trolls.

Pourvu d'un esprit aussi affûté que celui d'un humain moyen, le troll des forêts tire parti de ses formidables pouvoirs de récupération et de techniques de combat ingénieuses. Les adultes mesurent entre 1,80 m et 1,95 m pour un poids d'environ 250 kilos.

Les trolls des forêts parlent le géant.

## COMBAT

Astucieux et parfaitement organisés, les trolls des forêts aiment tendre des embuscades à leurs proies. Quand ils en ont le temps, ils commencent par lancer leurs javelines depuis l'abri des arbres avant de se jeter sur leurs victimes affaiblies. Ils usent de stratégies complexes pour tirer profit de leur pouvoir de guérison accélérée, divisant leurs forces en différentes vagues de chasseurs. Si la première tombe sur des adversaires dangereux, elle se retire pour panser ses plaies pendant qu'une autre prend le relais. Ainsi, un groupe de tels monstres perd rarement le moindre guerrier.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 17) ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Les trolls des forêts créent un poison spécial à partir de leur salive. Ils en enduisent leurs javelines et leurs griffes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Le troll des forêts bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

La peau de ce monstre est capable de changer de couleur si bien qu'il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion quand il se fond dans son environnement. Dans les forêts, ce bonus passe à +4.

## LES TROLLS DES FORÊTS D'ÉBERRON

Les trolls des forêts constituent une menace de tous les instants en Khorvaire. Ils élisent domicile dans les forêts du Zilargo, du Dargûn, du Valénar, du Q'barra, du Karnath et de la Brélante. Ils sont encore plus nombreux dans les jungles du Xen'drik. Bien que les elfes d'Aéréнал les aient décimés, certains vivent encore au plus profond des jungles de ce continent insulaire.

## LES TROLLS DES FORÊTS DE FAERÛN

Les trolls des forêts occupent nombre de régions boisées à Faerûn.

Ceux du bois de Chondal sont qualifiés de « verrues musquées » car de nombreuses pustules recouvrent leur corps. Celles-ci dégagent une horrible odeur de musc qui pique les yeux. Toutes les créatures vivantes (à l'exception des trolls des forêts) situées dans un rayon de 3 mètres d'une « verrue musquée » doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine d'être aveuglées pendant 2d4 rounds. Les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde ne peuvent pas être affectées par le musc aveuglant du même troll des forêts pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.



*Troll des forêts*



## TROLL DE GUERRE

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 12d8+108 (162 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 9 m en cuirasse (6 cases) ; vitesse de base 12 m

**Classe d'armure :** 31 (-1 taille, +3 Dex, +14 naturelle, +5 cuirasse), contact 12, pris au dépourvu 28

**Attaque de base/lutte :** +12/+26

**Attaque :** épée à deux mains de maître (+23 corps à corps, 3d6+15/19-20) ; ou morsure (+21 corps à corps, 1d8+10) ; ou arc long composite de maître [bonus de For +10] (+15 distance, 2d6+10/x3)

**Attaque à outrance :** épée à deux mains de maître (+23/+18/+13 corps à corps, 3d6+15/19-20) et morsure (+19 corps à corps, 1d6+5) ; ou 2 griffes (+21 corps à corps, 1d8+10) et morsure (+19 corps à corps, 1d6+5) ; ou arc long composite de maître [bonus de For +10] (+15/+10/+5 distance, 2d6+10/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** coup hébétant

**Particularités :** odorat, réduction des dégâts (5/adamantium), régénération (9), résistance à la magie (20), vision dans le noir (27 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +13, Vol +12

**Caractéristiques :** For 31, Dex 16, Con 29, Int 8, Sag 15, Cha 10

**Compétences :** Détection +12, Perception auditive +11

**Dons :** Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaques multiples, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-9)

**Facteur de puissance :** 12

**Trésor :** normal (inclut une épée à deux mains de maître et un arc long composite de maître [bonus de For +10])

**Alignement :** généralement loyal mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +6

*Cette créature imposante se tient droite. Bien qu'elle arbore les traits sauvages d'un troll, sa peau verte et caoutchouteuse présente une nuance sombre et métallique. De plus, elle porte une armure en bonne et due forme. Elle brandit une épée à deux mains et possède de toute évidence des talents de guerrier expérimenté.*

Ces créatures, aussi intelligentes que dangereuses, ont été conçues et élevées pour faire la guerre. Ne se séparant jamais de leurs armes et de leur armure, les trolls de guerre ne connaissent que le fracas des batailles et n'ont aucune notion de paix. Se constituant en compagnies de mercenaires, ils se déplacent d'un champ de bataille à un autre. À l'instar des trolls des forêts (cf. page 187), ils sont capables de mettre en œuvre des tactiques complexes.

### MERCENAIRES TROLLS DE GUERRE

Les trolls de guerre s'associent souvent en compagnie de mercenaires. Bien que leur nature turbulente et leur force brute en fassent des individus difficilement contrôlables, peu d'armées tiennent face à eux et ils louent leurs services au prix fort. Un simple soldat (troll de guerre ordinaire) ne s'engagera pas pour moins de 30 po par jour, alors qu'un sergent (guerrier de niveau 4) demandera 75 po quotidiennement.

Bien qu'ils constituent aujourd'hui une espèce à part, il s'agissait jadis de trolls ordinaires sélectionnés pour leur force et leur intelligence supérieures. Réunis par une puissante cabale de lanceurs de sorts profanes, ces trolls subirent des améliorations magiques. Ils furent ensuite élevés de manière à produire des soldats d'élite.

Les trolls de guerre adorent les armes et les armures magiques dont ils s'emparent avidement quand elles correspondent à leur taille. Le spécimen moyen mesure 2,70 mètres et pèse dans les 350 kilos.

Les trolls de guerre parlent le géant.

### COMBAT

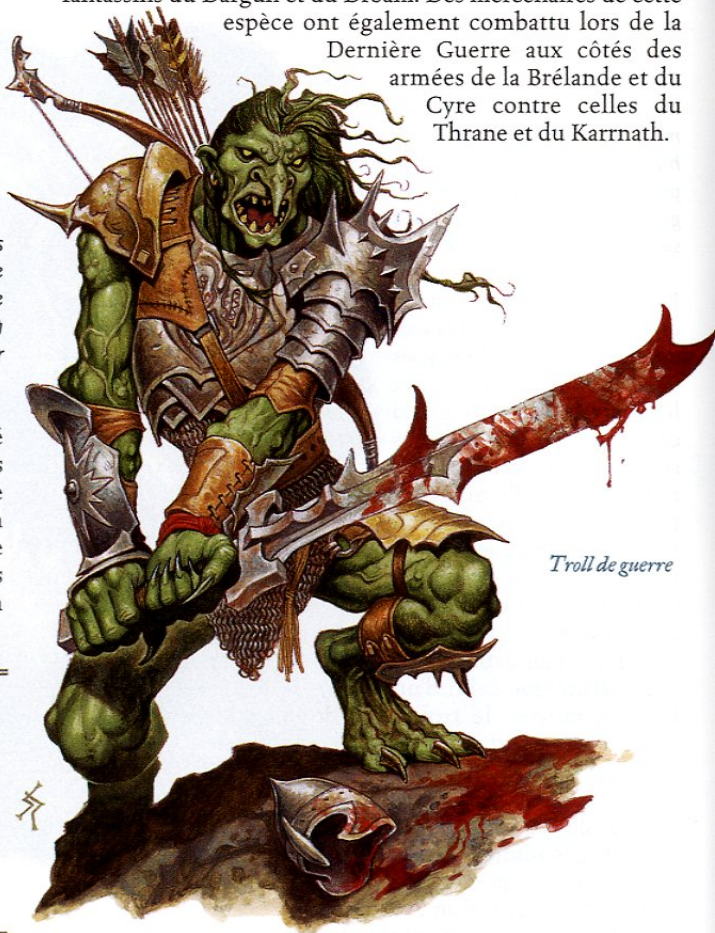
Contrairement à leurs cousins, les trolls de guerre sont précis et méthodiques au combat. Ils ont foi en leurs capacités de régénération, ce qui leur permet d'affronter les guerriers les plus puissants tout en prêtant attention aux lanceurs de sorts adverses dès le début de l'affrontement.

**Coup hébétant (Ext).** Le troll de guerre est pourvu d'une force prodigieuse. S'il touche à l'aide d'une arme ou d'une attaque de griffes, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine d'être hébété pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Régénération (Ext).** L'acide (mais pas le feu) inflige des dégâts normaux au troll de guerre. Si ce monstre perd un membre, il repousse en 2d4 minutes. S'il l'accôle à la blessure, il se fixe instantanément.

### LES TROLLS DE GUERRE D'ÉBERRON

Des trolls de guerre appuient fréquemment les unités de fantassins du Dargûn et du Droâm. Des mercenaires de cette espèce ont également combattu lors de la Dernière Guerre aux côtés des armées de la Brélande et du Cyre contre celles du Thrane et du Karrnath.



*Troll de guerre*



# TROLL DES MONTAGNES

**Géant de taille TG**

**Dés de vie :** 15d8+150 (217 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 22 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +11/+21

**Attaque :** massue (+16 corps à corps, 3d8+28)\*

**Attaque à outrance :** massue (+16/+11/+6 corps à corps, 3d8+28) et morsure (+11 corps à corps, 1d8+11) ; ou 2 griffes (+16 corps à corps, 1d8+17) et morsure (+11 corps à corps, 1d8+11)\*

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** renversement

**Particularités :** guérison accélérée (9), odorat, stabilité, vision dans le noir (27 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +19, Vol +7

**Caractéristiques :** For 35, Dex 12, Con 31, Int 6, Sag 11, Cha 6

**Compétences :** Détection +11, Discrétion -7 (+1 dans les montagnes), Perception auditive +11

**Dons :** Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** montagnes

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +5

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

*Cette créature imposante présente une épaisse peau grise et les traits grossiers d'un troll. Sa posture simiesque et voûtée accentue sa carrure massive et donne une petite idée de la puissance qu'elle doit pouvoir réunir dans ses mains.*

Les redoutables trolls des montagnes comptent parmi les plus grandes de toutes les espèces de trolls. Ils vivent non loin des sommets et ne s'éloignent de leur repaire que pour aller chercher de la nourriture. À l'instar de leurs cousins, ce sont des créatures très voraces.

Les trolls des montagnes se promènent rarement seuls. Violents et tyranniques, ils traînent généralement en compagnie de géants, d'ogres et d'autres espèces de trolls. Si ogres et géants ne sont guère obéissants, les trolls des cavernes, auxquels il ne faut pas trop demander de réfléchir, dévorent toutes les créatures qui ne se conforment pas à leurs ordres. Cette créature mesure 5,10 mètres et pèse 2 tonnes.

Les trolls des montagnes parlent le géant.

## COMBAT

Les trolls des montagnes ne connaissent ni la peur ni la prudence. Quand ils aperçoivent quelque chose qu'ils veulent (à manger le plus souvent), ils se servent. Si quelqu'un se met alors en travers de leur chemin, ils l'écrabouillent.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts (+10 s'il se sert d'une massue).

**Renversement (Ext).** Un troll des montagnes qui touche à l'aide d'une arme ou d'une attaque de griffes peut tenter de faire un croc-en-jambe à son adversaire au prix

d'une action libre sans réaliser d'attaque de contact ni provoquer d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, son adversaire n'a cependant pas le droit de tenter de croc-en-jambe à son tour.

**Stabilité (Ext).** Le troll des montagnes est particulièrement stable. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de caractéristique visant à résister à une tentative de bousculade ou de croc-en-jambe quand il se tient au sol (mais pas quand il escalade, vole ou chevauche).

**Compétences.** Le troll des montagnes se fond bien dans son environnement. Il bénéficie donc d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion en montagne.

## LES TROLLS DES MONTAGNES D'ÉBERRON

Des trolls des montagnes vivent dans les monts Byeshk qui séparent le Droâm et les confins d'Eldyn, mais également dans les monts Ténébreux qui bordent les confins d'Eldyn et les désolations démoniaques. Les premiers sont au plus près de la nature et prennent souvent des niveaux de rôdeur ou de druide. Les autres sont plus féroces et prennent parfois des niveaux de barbare.

## LES TROLLS DES MONTAGNES DE FAERÛN

De violents trolls des montagnes vivent dans les montagnes qui entourent l'Halruaa et, dans une moindre mesure, au sein des autres chaînes montagneuses. Les trolls des montagnes halruaans ont le don Arme naturelle supérieure (morsure) et non le don Volonté de fer. De plus, leur attaque de morsure inflige 2d6+6 points de dégâts et non 1d8+6 points. On les reconnaît aisément à leurs crocs surdimensionnés.



*Troll des montagnes*

*Illus. de A. Rev*



## VASE CONVOCATRICE

### Vase de taille M

Dés de vie : 5d10+15 (42 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 3 m

Classe d'armure : 17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d8+2 plus 1d6 acide)

Attaque à outrance : 2 coups (+5 corps à corps, 1d8+2 plus 1d6 acide)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : acide, convocation de monstres

Particularités : guérison accélérée (5), immunité contre l'acide et le feu, traits des vases, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 14

Compétences : Concentration +10, Déplacement silencieux +5, Discrétion +8, Escalade +10, Perception auditive +9

Dons : Amélioration des créatures convoquées<sup>s</sup>, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 6-8 DV

(taille M), 9-15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

*Une créature gélatineuse glisse vers vous. Son corps est quasi translucide, si ce n'est quelques symboles profanes luisants qui semblent flotter au sein de son protoplasme. Les symboles forment une sorte de cercle au sein du monstre, le tout rougeoyant et vibrant alors que la créature avance.*

Fruit d'un étrange rituel d'appel ayant certainement mal tourné, ce monstre est l'incarnation même du cercle de convocation. Capable d'appeler diverses créatures obéissant à ses ordres, la vase convocatrice ne combat jamais seule. En effet, elle s'entoure toujours de sbires convoqués qui la défendent au prix de leur vie si nécessaire.

La vase convocatrice ressemble à une masse translucide de protoplasme de 1,20 mètre de diamètre. Les runes du cercle de convocation qu'elle a absorbé se meuvent et lancent des traits de lumière en son sein, l'ensemble tourbillonnant en une lueur dorée pour former un cercle de convocation quand la créature use de son pouvoir de convocation de monstres.

La vase convocatrice est principalement animée par le besoin de chasser et de se reproduire. Pourvue d'une intelligence raisonnable et de la faculté de produire les sbires de son choix, elle constitue un adversaire redoutable. Certains spécimens cherchent à assujettir des tribus humanoïdes pour renforcer les rangs de leurs créatures convoquées.

Une vase convocatrice croît jusqu'à atteindre 10 DV et peut alors se diviser en deux vases à 5 DV. Une vase convocatrice dotée de 15 DV peut également se diviser en trois vases à 5 DV ou une vase à 10 DV et une autre à 5 DV. Certains monstres se divisent dès qu'ils atteignent l'un de ces seuils, mais d'autres rejettent cette option. Les vases convocatrices mesurent en moyenne 1,80 mètre de diamètre et pèsent 150 kilos. Elles ne parlent pas.

## COMBAT

Les vases convocatrices sont assez perspicaces. Elles préfèrent les embuscades aux confrontations directes. Si possible, elles se placent en hauteur, à l'écart du théâtre des affrontements, convoquant des monstres à chaque round et n'engageant le corps à corps qu'en cas d'absolue nécessité.

**Acide (Ext).** La vase convocatrice sécrète un acide naturel via sa membrane protoplasmique. Chacune de ses attaques naturelles inflige 1d6 points de dégâts d'acide.

**Convocation de monstres (Mag).**

Une fois par round, au prix d'une action simple, la vase convocatrice peut appeler une créature, comme si elle jetait le sort *convocation de monstres I* (niveau 20 de lanceur de sorts). La créature convoquée reste pendant 20 rounds ou jusqu'à ce qu'elle soit tuée. Le monstre peut convoquer l'équivalent du double de ses dés de vie de créatures par jour.

Tous les 2 DV au-dessus de 5, le pouvoir de *convocation de monstres* de la créature augmente d'un niveau de sort (*convocation de monstres II* à 7 DV, *convocation de monstres III* à 9 DV, etc., jusqu'à *convocation de monstres VI* à 15 DV). Chaque tranche de 2 DV augmente également son facteur de puissance de +1 (alors que le FP d'une vase classique augmente de +1 tous les 4 DV supplémentaires).

Grâce au don Amélioration des créatures convoquées, les monstres appelés bénéficient d'un bonus d'altération de +4 en Force et en Constitution pendant toute la durée de l'effet.

**Compétences.** La vase convocatrice bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Perception auditive.

Elle bénéficie également d'un bonus

racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.



Vase convocatrice



# VASE FLOCONNEUSE

## Vase (froid) de taille M

Dés de vie : 6d10+30 (63 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 1,50 m

Classe d'armure : 5 (-5 Dex), contact 5, pris au dépourvu 5

Attaque de base/lutte : +4/+9

Attaque : coup (+9 corps à corps, 1d8+7 plus 2d4 froid)

Attaque à outrance : coup (+9 corps à corps, 1d8+7 plus 2d4 froid)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de froid, constriction (1d8+7 plus 2d4 froid), étreinte

Particularités : aéré, division, immunité contre le froid, traits des vases, vision aveugle (18 m), vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf -3, Vig +7, Vol -3

Caractéristiques : For 20, Dex 1, Con 20, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : Discrétion -5\*, Escalade +13

Dons : —

Environnement : montagnes froides

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7-9 DV (taille M), 10-18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

*Ce qui ne semblait être qu'un tas de neige est en fait une créature tout en dentelle ressemblant à un gigantesque flocon.*

Comptant parmi les vases les plus belles, la vase floconneuse vit sous les climats froids et dans les profondeurs des cavernes où l'on trouve de la glace à l'état naturel. Elle se déplace lentement sur son territoire, cherchant des créatures à sang chaud à congeler.

La vase floconneuse peut mesurer jusqu'à 3 mètres de diamètre et 10 centimètres d'épaisseur, mais elle est capable de comprimer son corps pour se glisser dans des interstices larges de 2,5 centimètres. Un spécimen moyen mesure 125 kilos.

## COMBAT

La vase floconneuse use de tactiques directes, tentant d'agripper sa proie pour recourir à la constriction.

**Aura de froid (Ext).** La vase floconneuse dégage du froid. Toute créature située dans un rayon de 1,50 mètre de ce monstre subit 1d6 points de dégâts de froid (Vigueur, DD 18, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Constriction (Ext).** Quand elle réussit un test de lutte, la vase floconneuse inflige automatiquement des dégâts de coup et de froid.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la vase floconneuse doit toucher à l'aide d'une attaque de coup. Elle peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et peut user de constriction.

**Aéré (Ext).** La physiologie de la vase floconneuse est surtout constituée de vides, si bien qu'il est difficile de

savoir où la frapper. Les attaques perforantes à distance et au corps à corps qui la visent ont 20 % de chances de la rater. Le coup ou le projectile peut donc traverser le monstre sans lui infliger de dégâts. Même un effet de *vision lucide* ne permet pas de déterminer où et comment frapper cette créature.

**Division (Ext).** Les armes contondantes n'infligent pas de dégâts à la vase floconneuse. Au contraire, chaque fois qu'elle est prise pour cible par une telle attaque, la vase se divise en deux créatures identiques, qui ont chacune la moitié des points de vie de l'original (arrondir à l'entier inférieur). Une vase floconneuse ayant 10 points de vie ou moins ne peut plus se diviser et meurt si elle tombe à 0 pv.

**Compétences.** La vase floconneuse bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

\* Dans les zones abritant de la neige ou de la glace, elle bénéficie d'un bonus racial de +12 aux tests de Discrétion.

## LES VASES FLOCONNEUSES D'ÉBERRON

Les vases floconneuses vivent dans les montagnes et les vallées des bastions de Mror, du nord du Karnath et du nord des principautés de Lhazâr. Selon certaines rumeurs, Farlnen, l'île glacée de la reine liche située dans les principautés de Lhazâr, abriterait plusieurs dizaines de ces créatures. De gros spécimens s'attaquent aux voyageurs qui parcourent la toundra de Tashana (en Sarlonie) et les Givres félons.

## LES VASES FLOCONNEUSES DE FAERÛN

Les vases floconneuses s'en prennent aux voyageurs jusqu'à Valbise, à l'ouest, et Narfell, à l'est. Il leur arrive également de s'installer dans les cavernes qui abritent des dragons blancs.



*Vase floconneuse*



## VASE INCENDIAIRE

*Cette étrange créature ressemble à une masse de feu. Sa membrane scintillante paraît à peine contenir le brasier infernal qu'elle renferme. Des flammes et autres liquides embrasés s'agitent en son sein, des jets de feu jaillissant parfois de la peau de la créature.*

La plupart des vases sont des chasseuses solitaires qui hantent les lieux sombres en quête de proies. Toutefois, des événements magiques ou liés à l'environnement donnent parfois naissance à de nouvelles espèces de ces monstres. C'est le cas, par exemple, de la vase incendiaire. Qu'elles soient le fruit d'une expérience magique inédite, d'une catastrophe naturelle ou d'un tout autre phénomène, les vases incendiaires prouvent régulièrement aux imprudents qu'il ne faut ni les sous-estimer ni se jouer d'elles.

La vase incendiaire ressemble à une masse liquide et embrasée dont une membrane transparente assure l'intégrité. Le foyer qui rugit en son sein brise parfois la membrane et la créature dégage une chaleur immense. Une telle créature mesure en moyenne 2,40 mètres de diamètre pour un poids d'environ 750 kilos.

Contrairement à la majorité de leurs cousines, les vases incendiaires ne sont pas des monstres voraces totalement dénués d'intelligence. Elles sont pourvues de facultés de raisonnement, ce qui leur permet de concevoir tactiques et stratégie. Elles s'installent habituellement dans des cavernes situées non loin d'un volcan ou d'une source d'eau chaude. À l'instar des autres vases, elles passent le plus clair de leur temps à chasser car elles ont besoin d'énormément d'énergie pour alimenter le brasier qui les anime.

Les vases incendiaires accumulent divers types de trésors et certaines se livrent même à des recherches magiques. Elles aiment bien évidemment le feu et quittent parfois leur tanière pour se délecter de la destruction et de la panique que leur simple apparition provoque dans les régions qu'elles traversent.

Les vases incendiaires parlent l'igné.

### COMBAT

La vase incendiaire use d'abord de pouvoirs magiques dans l'espoir d'immobiliser une partie de ses adversaires avant de s'engager au corps à corps. Une fois dans la mêlée, elle tente d'agripper un ennemi et de lui inoculer la toxine embrasée qui agite son corps.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la vase incendiaire doit toucher à l'aide d'une attaque de coup. Elle peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et peut infliger des dégâts de coup si elle réussit un test de lutte. Elle peut également tenter d'utiliser du pouvoir de sang de feu sur la victime agrippée.

**Pouvoirs magiques.** Confusion (DD 15), immobilisation de monstre (DD 16) et sommeil profond (DD 14), 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Sang de feu (Sur).** Une puissante toxine enflammée coule dans le corps de la vase



*Vase incendiaire*

### VARIANTES DE VASES INCENDIAIRES

Parfois, ceux qui ont survécu à la rencontre d'une vase incendiaire croisent la route de personnages ayant connu une expérience semblable. Quand ils comparent leurs récits respectifs, ces individus réalisent parfois que la créature qu'ils ont rencontrée disposait d'un pouvoir unique, si bien que les protagonistes de leurs histoires peuvent passer pour des monstres totalement différents. Ces individus sont évidemment dans l'erreur.

Pourvues d'une nature magique, certaines vases incendiaires évoluent au-delà des possibilités habituellement offertes aux spécimens classiques de leur espèce et bénéficient d'un pouvoir meurtrier. Ces vases ont le pouvoir spécial de spasmes d'agonie qui leur permet d'exposer leurs adversaires à leur toxine létale si elles sont terrassées. Le FP de tels

monstres augmente de 1 point car il est fort probable qu'ils portent le coup de grâce à leur adversaire dans leur agonie.

**Spasmes d'agonie (Ext).** Si elle est tuée, la vase incendiaire explose en une matière visqueuse qui inflige 3d6 points de dégâts de feu et 3d6 points de dégâts contondants dans un rayon de 6 mètres (Réflexes, DD 17, 1/2 dégâts).

De plus, les créatures prises dans le rayon de l'explosion sont exposées à la fameuse toxine du monstre. Il leur faut alors réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution et 2d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Seules les créatures qui subissent des dégâts en raison de l'explosion doivent effectuer ce second jet de sauvegarde. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.



	Vase incendiaire Vase (Feu) de taille G	Vase incendiaire infernale Vase (extraplanaire, Feu, Mal) de taille TG
Dés de vie :	7d10+28 (66 pv)	15d10+90 (172 pv)
Initiative :	+4	+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), escalade 3 m	9 m (6 cases), escalade 3 m
Classe d'armure :	23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23	21 (-2 taille, -1 Dex, +14 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte :	+5/+15	+11/+29
Attaque :	coup (+11 corps à corps, 2d6+6 plus 1d6 feu)	coup (+20 corps à corps, 3d6+10 plus 1d6 feu)
Attaque à outrance :	2 coups (+11 corps à corps, 2d6+6 plus 1d6 feu)	2 coups (+20 corps à corps, 3d6+10 plus 1d6 feu)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	étreinte, pouvoirs magiques, sang de feu	châtiment du Bien, étreinte, pouvoirs magiques, sang de feu
Particularités :	immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/contondant), traits des vases, vision aveugle (18 m), vulnérabilité au froid	immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/contondant et 10/magie), résistance au froid (10), résistance à la magie (20), traits des vases, vision aveugle (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +6, Vol +3	Réf +6, Vig +11, Vol +8
Caractéristiques :	For 23, Dex 10, Con 18, Int 9, Sag 12, Cha 13	For 31, Dex 8, Con 22, Int 9, Sag 12, Cha 15
Compétences :	Déplacement silencieux +8, Discrétion +8, Escalade +18, Perception auditive +3	Déplacement silencieux +12, Discrétion +12, Escalade +18, Perception auditive +6
Dons :	Arme de prédilection (coup), Attaque spéciale renforcée (sang de feu) <sup>S</sup> , Réflexes surhumains, Science de l'initiative	Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (sang de feu) <sup>S</sup> , Discret, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Volonté de fer
Environnement :	souterrains	Neuf Enfers de Baator
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	7	13
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement chaotique mauvais	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	8-11 DV (taille G), 12-21 DV (taille TG)	16-21 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—

incendiaire. Toute créature agrippée ou immobilisée par la vase doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) alors que la toxine s'insinue par les pores de sa peau (ou de toute autre forme d'enveloppe corporelle) et se mêle à son sang (ou de tout autre fluide, comme la sève dans le cas des créatures végétales).

En cas de réussite, connaissant de graves brûlures, la cible subit 1d6 points de dégâts de feu en plus des dégâts déjà infligés par le coup ou la lutte.

En cas d'échec, la toxine vainc le métabolisme de la victime et transforme une partie de son sang en flammes liquides. Le sujet subit alors un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution et 2d6 points de dégâts de feu en plus des dégâts infligés par le coup ou la lutte. À chaque round où la vase agrippe la cible, et pendant 1 round par la suite, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de subir de nouveau les effets décrits ci-dessus.

Selon le nombre de points de dégâts de Constitution subis, le sang enflammé brûle plus ou moins la peau du sujet par petites plaques visibles. De minuscules filets de flammes s'écoulent de ces blessures, mais également du nez, des oreilles et de la bouche de la victime, ce qui lui confère une apparence particulièrement terrifiante.

Les créatures dépourvues de valeur de Constitution, comme les créatures artificielles et les morts-vivants, ou de fluide vital, comme les élémentaires, sont immunisées contre l'affaiblissement temporaire de Constitution de ce pouvoir mais restent soumises aux dégâts de feu.

**Compétences.** La vase incendiaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée. Elle bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

## VASE INCENDIAIRE INFERNALE

Imprégnée d'une puissance maléfique, la vase incendiaire infernale est encore plus sinistre que sa cousine ordinaire.

Les vases incendiaires infernales parlent l'igné et l'inferral.

La vase incendiaire infernale présentée ici bénéficie d'une évolution en termes de dés de vie et d'augmentations aux valeurs de caractéristiques dépendant de son nouveau total de dés de vie et de l'archétype fiélon.

### Combat

Malgré sa taille, la vase incendiaire infernale est relativement discrète. Elle aime tendre des embuscades à ses proies, les surprenant à l'aide de ses pouvoirs magiques avant de les attaquer au corps à corps, ouvrant les hostilités avec son pouvoir de châtiment du Bien. Elle utilise généralement le don Attaque en puissance, sauf si elle a du mal à toucher son adversaire.

Les armes naturelles de la vase incendiaire infernale sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Châtiment du Bien (Sur).** Une fois par jour, la vase incendiaire infernale est capable de porter une attaque au corps à corps normale infligeant +15 points de dégâts contre un adversaire d'alignement bon.

**Pouvoirs magiques.** Les DD de sauvegarde des pouvoirs magiques de la vase incendiaire infernale augmentent comme suit : *confusion* (DD 16), *immobilisation de monstre* (DD 17) et *sommeil profond* (DD 15). Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Sang de feu (Sur).** La toxine de feu secrétée par une vase incendiaire infernale inflige à un adversaire agrippé un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution et 3d6 points de dégâts de feu. Le DD de sauvegarde visant à y résister est égal à 25.



## VASE PROFANE

### Vase de taille TG

Dés de vie : 15d10+120 (202 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 3 (-2 taille, -5 Dex), contact 3, pris au dépourvu 3

Attaque de base/lutte : +11/+25

Attaque : coup (+15 corps à corps, 2d6+9 plus 2d6 acide)

Attaque à outrance : coup (+15 corps à corps, 2d6+9 plus 2d6 acide)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : acide, constriction (2d6+9 plus 2d6 acide), étreinte, siphon magique

Particularités : immunité contre la magie, traits des vases, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +13, Vol +0

Caractéristiques : For 22, Dex 1, Con 26, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : Escalade +14

Dons : —

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 16–30 DV (taille TG), 31–45 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature ressemble à une masse de protoplasme verdâtre. En son sein palpitent des veines animées d'une lueur surnaturelle.*

Créées il y a bien longtemps, les vases profanes ont survécu aux desseins de leurs créateurs. Ces créatures singulières entretiennent un lien étroit avec la magie profane. Immunisées contre celle-ci, elles absorbent l'énergie profane des lanceurs de sorts situés dans les parages. D'aucuns pensent qu'elles furent créées dans le but de combattre un ordre rival de lanceurs de sorts profanes, mais les preuves ne sont pas suffisantes pour étayer cette hypothèse. D'autres prétendent que ces vases sont le fruit d'un événement cataclysmique provoqué par la magie profane. Les partisans de cette théorie affirment même que ces monstres finiront un jour par absorber toute la magie profane du monde.

La vase profane mesure 4,50 mètres de diamètre et 90 centimètres de haut. Elle peut peser jusqu'à 10 tonnes.

### COMBAT

La vase profane combat en étreignant et en enserrant sa proie. Elle se déplace instinctivement vers la plus proche créature capable de lancer des sorts profanes. Elle ne peut

cependant détecter une telle créature que si elle se trouve dans un rayon de 18 mètres. Si la vase est attaquée par des adversaires qu'elle ne peut détecter (parce qu'ils sont trop loin), elle bat en retraite. Ce monstre parcourt aisément les surfaces verticales sur lesquelles elle a pour habitude de se tapir dans le but de surprendre sa proie.

**Acide (Ext).** La vase profane sécrète un acide digestif qui ne dissout que les chairs. Quand elle réussit une attaque au corps à corps ou une attaque de constriction, elle inflige 2d6 points de dégâts d'acide supplémentaires.

**Constriction (Ext).** Quand elle réussit un test de lutte, la vase profane inflige automatiquement des dégâts de coup et d'acide.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la vase profane doit toucher à l'aide d'une attaque de coup. Elle peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et peut user de constriction.

**Siphon magique (Sur).** La vase profane exerce une étrange attraction sur l'énergie magique d'origine profane. Chaque fois qu'un lanceur de sorts profanes débute son tour de jeu dans un rayon de 18 mètres du monstre, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine de perdre un sort. Celui-ci est déterminé de manière aléatoire parmi les sorts de plus haut niveau auxquels le personnage a accès. Pour chaque sort ainsi absorbé, la vase profane gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 5 × niveau du sort perdu. Ces points de vie temporaires disparaissent au bout de 1 heure.

Pour que ce pouvoir fonctionne, il doit exister une ligne d'effet entre la vase profane et sa victime. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Immunité contre la magie (Ext).** La vase profane est immunisée contre les sorts et les pouvoirs magiques qui autorisent un test de résistance à la magie.

De plus, certains sorts et effets fonctionnent différemment à son égard.

Une attaque magique infligeant des dégâts d'électricité augmente la vitesse de déplacement de la vase profane pendant 3 rounds, comme si elle bénéficiait d'un sort de rapidité.

Une attaque magique infligeant des dégâts d'acide soigne la vase profane d'un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts d'acide infligés par le sort.

Vase profane

**Compétences.** La vase profane bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

## LES VASES PROFANES D'ÉBERRON

On trouve des vases profanes là où vivent des lanceurs de sorts profanes, mais également en des lieux abandonnés autrefois tenus par des magiciens. On les trouve avec une régularité alarmante dans les entrailles de Sharn, la cité des tours.





# VASUTHANT

## Mort-vivant de taille P

Dés de vie : 2d12 plus 4 (17 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : vol 9 m (parfaite) (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : coup (+2 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : coup (+2 corps à corps, 1d4) et jusqu'à 4 coups débilatants (1d4 plus 1d4 For)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : coup débilatant, distorsion de la réalité, étreinte

Particularités : immunité contre l'acide et le froid, immunité contre la lumière, piège à lumière, résistance à l'électricité (5) et au feu (5), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), robustesse impie, traits des morts-vivants, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +4

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con —, Int 4, Sag 12, Cha 14

Compétences : Détection +5, Discrétion +9\*, Perception auditive +4

Dons : Attaque en vol, Science de la lutte<sup>s</sup>

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 3–5 DV (taille P), 6–9 DV (taille M), 10–16 DV (taille G), 17–25 DV (taille TG), 26–34 DV (taille Gig), 35–48 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

*Un nuage sphérique de ténèbres impénétrables flotte vers vous. Alors qu'il s'approche, des tentacules noirs en jaillissent.*

Les vasuthants sont de noirs morts-vivants, de véritables abominations. Ces créatures assoiffées de vie présentent différentes tailles et différents niveaux de puissance, cette dernière ne faisant que croître alors qu'elles absorbent l'énergie de leurs proies. Les vasuthants de petite taille ressemblent à de simples nuages d'ombre, alors que les espèces les plus grandes sont des sphères colossales d'un noir d'encre qui absorbent la lumière et l'énergie, et qui manipulent la gravité et le temps. Les vasuthants sont immunisés contre la plupart des formes d'énergie destructive.

Un vasuthant de taille P mesure 60 centimètres de diamètre. Alors qu'il gagne des dés de vie, il grandit, son diamètre passant à 1,50 mètre s'il est de taille M, à 3 mètres s'il est de taille G, à 4,50 mètres s'il est de taille TG, à 6 mètres s'il est de taille Gig et à 9 mètres s'il est de taille C. Les vasuthants ne pèsent rien et ne parlent pas.

créature tente de recourir à son pouvoir d'étreinte pour porter un coup débilatant.

**Coup débilatant (Sur).** Une tentative de lutte couronnée de succès contre une créature vivante d'une catégorie de taille égale ou inférieure à la sienne permet au vasuthant d'attirer sa victime en son centre. Dès ce round, et à chaque round par la suite, le sujet subit 1d4 points de dégâts et un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force. Une créature dont la Force tombe ainsi à 0 périt. Il s'agit d'un effet d'énergie négative.

Pour chaque point de dégâts de Force infligé, le vasuthant recouvre 1 point de vie (temporaire si le monstre est à son maximum de points de vie). Les points de vie temporaires disparaissent au bout de 10 minutes.

Le vasuthant peut agripper une créature de sa catégorie de taille, deux créatures d'une catégorie de taille inférieure à la sienne ou jusqu'à quatre créatures d'au moins deux catégories de taille inférieure à la sienne. Les sujets immobilisés restent dans le corps du monstre pendant qu'il absorbe leur énergie.

L'utilisation de ce pouvoir n'empêche pas le vasuthant de porter des attaques de coup ou d'utiliser ses pouvoirs magiques.

**Distorsion de la réalité (Ext).** Le vasuthant a une influence, certes limitée, sur les forces régissant le temps et la réalité. Trois fois par jour (mais une fois par round maximum), il peut entreprendre une action libre pour rejouer un jet de dé défavorable ou obliger un adversaire à rejouer un jet de dé favorable. Le monstre doit cependant accepter le résultat du nouveau jet.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le vasuthant doit toucher à l'aide de son attaque de coup. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut immédiatement user de son attaque de coup débilatant.



Vasuthant

**Immunité contre la lumière (Ext).** Contrairement à de nombreux morts-vivants, le vasuthant est immunisé contre les effets délétères de la lumière, quelle soit d'origine magique ou ordinaire. Les sorts de prêtre du domaine du Soleil et les sorts accompagnés du registre de la lumière (comme *lumière du jour*) n'ont aucun effet sur lui.

**Piège à lumière (Ext).** Le vasuthant absorbe toute lumière magique ou ordinaire, créant ainsi une émanation

## COMBAT

Le vasuthant cherche à se nourrir de l'énergie positive de tous les êtres vivants qu'il rencontre. À chaque round, la



de ténèbres de 18 mètres de rayon autour de lui. Toutes les créatures situées dans la zone (ce qui inclut le monstre) bénéficient d'un camouflage. Les créatures pourvues de la vision dans le noir ou de la vision nocturne voient cependant normalement au sein de cette émanation. Les sources de lumière présentes dans la zone sont réprimées mais pas dissipées. Si le vasuthant s'éloigne avant que la durée de cette source de lumière n'expire, celle-ci reprend ses droits (même si l'éclairage qu'elle fournit ne peut empiéter sur le rayon de ce pouvoir).

**Robustesse impie (Ext).** Le vasuthant gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme  $\times$  ses dés de vie.

**Compétences.** Les vasuthants bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

\* Ils bénéficient également d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les zones faiblement éclairées. En revanche, dans les zones vivement éclairées, ils subissent un malus de -4 aux tests de Discrétion.

## VASUTHANT HORRIFIANT

**Mort-vivant de taille TG**

**Dés de vie :** 25d12 plus 150 (312 pv)

**Initiative :** +10

**Vitesse de déplacement :** vol 9 m (parfaite) (6 cases)

**Classe d'armure :** 24 (-2 taille, +6 Dex, +10 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +12/+35

**Attaque :** coup (+21 corps à corps, 2d8+11/19-20)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+21 corps à corps, 2d8+11/19-20) et jusqu'à 4 coups débilitants (4d6+11 plus 1d8 For)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** coup débilitant, distorsion de la réalité, étreinte, pouvoirs magiques

**Particularités :** altération du passé, immunité contre l'acide et le froid, immunité contre la lumière, piège à lumière, réduction des dégâts (15/magie), résistance à l'électricité (25) et au feu (25), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), robustesse impie, traits des morts-vivants, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +14, Vig +8, Vol +17

**Caractéristiques :** For 32, Dex 23, Con —, Int 10, Sag 16, Cha 23

**Compétences :** Concentration +28, Détection +29, Déplacement silencieux +28, Discrétion +22\*, Perception auditive +29

**Dons :** Attaque en puissance, Attaque en vol, Coup fabuleux, Science de la bousculade, Science du critique (coup), Science de la destruction, Science de l'initiative, Science de la lutte<sup>s</sup>, Science du renversement, Vigilance

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 17

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 26-34 DV (taille Gig), 35-48 DV (taille C)

**Ajustement de niveau :** —

Le vasuthant horrifiant a derrière lui des siècles d'absorption d'énergie, si bien qu'il est énorme et terrifiant. Ce monstre a des pouvoirs de distorsion de la réalité très puissants et des pouvoirs magiques.

Un vasuthant horrifiant de taille TG a un diamètre de 4,50 mètres. Alors qu'il gagne des dés de vie, il grandit, son

diamètre passant à 6 mètres s'il est de taille Gig et à 9 mètres s'il est de taille C. Les vasuthants horrifiants ne pèsent rien et ne parlent pas.

## Combat

Les pouvoirs d'un vasuthant horrifiant se rapprochent de ceux de son petit cousin mais sont plus puissants.

**Distorsion de la réalité (Ext).** Le vasuthant horrifiant peut utiliser ce pouvoir à volonté, mais pas plus d'une fois par round.

**Pouvoirs magiques.** *Lenteur* (DD 19), *lévitation*, *télékinésie* (DD 21) et *vagues de fatigue*, 4 fois/jour ; *inversion de la gravité* (DD 23) et *vagues d'épuisement*, 2 fois/jour ; *animation suspendue* (DD 24) et *arrêt du temps*, 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Altération du passé (Sur).** Au prix d'une action libre, le vasuthant horrifiant peut produire une faille temporelle lui permettant de rejouer son dernier tour. Il reprend la place qu'il occupait au début de son tour et tous les effets s'étant produits durant ce laps de temps sont annulés (ce qui inclut les actions préparées et les attaques d'opportunités que ses actions ont provoquées). S'il s'est servi d'un pouvoir magique, il en récupère l'utilisation quotidienne dépensée. Le vasuthant horrifiant peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour, mais pas plus d'une fois par round.

**Piège à lumière (Ext).** Le vasuthant horrifiant absorbe toute lumière magique ou ordinaire, créant ainsi une émanation de ténèbres de 36 mètres de rayon autour de lui. Toutes les créatures situées dans la zone (ce qui inclut le monstre) bénéficient d'un camouflage. Les créatures pourvues de la vision dans le noir voient cependant normalement au sein de cette émanation. Les sources de lumière présentes dans la zone sont réprimées mais pas dissipées. Si le vasuthant s'éloigne avant que la durée de cette source de lumière n'expire, celle-ci reprend ses droits (mais l'éclairage qu'elle fournit ne peut empiéter sur le rayon de ce pouvoir).

**Robustesse impie (Ext).** Le vasuthant horrifiant gagne un bonus aux points de vie égal à son modificateur de Charisme  $\times$  ses dés de vie.

**Compétences.** Les vasuthants horrifiants bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

\* Ils bénéficient également d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les zones faiblement éclairées. En revanche, dans les zones vivement éclairées, ils subissent un malus de -4 aux tests de Discrétion.

## LES VASUTHANTS D'ÉBERRON

Sur Éberron, les vasuthants sont originaires de Mabar, la Nuit sans Fin, et ont le sous-type extraplanaire. Souvent, ces monstres se cachent au sein de vieux donjons, non loin de trésors dans l'espoir de se nourrir de l'énergie d'aventuriers puissants.

## LES VASUTHANTS DE FAERÛN

Les Guerres de la Couronne mirent fin aux droits de plus d'un empire elfe, parmi lesquels le puissant Aryvandaar. Les elfes du soleil d'Aryvandaar étaient de redoutables partisans de la suprématie qui contrôlaient une magie puissante et destructrice. Bien que leur empire se soit effondré plus de dix mille ans avant l'ère du Calendrier des Vaux, les restes de nombreux ensorceleurs aryvandaars hantent encore les ruines de cette civilisation ancienne sous la forme de vasuthants, de puissantes créatures assoiffées de pouvoir et rongées par les ténèbres.



## VISILUEUR

**Extérieur (Loi) de taille M**

**Dés de vie :** 5d8+10 (32 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 9 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 19 (+2 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +5/+10

**Attaque :** griffes (+6 corps à corps, 1d6+1)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+6 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** diminution permanente de Charisme, regard

**Particularités :** lien télépathique (30 m), réduction des dégâts (5/Chaos), traits des Extérieurs

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques :** For 13, Dex 15, Con 15, Int 14, Sag 15, Cha 14

**Compétences :** Connaissances (trois au choix) +10, Déplacement silencieux +18, Détection +10, Discrétion +10, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +10, Survie +10

**Dons :** Attaque en puissance, Science de la destruction, Science de la lutte<sup>5</sup>

**Environnement :** Nirvana des Rouages de Méchanus

**Organisation sociale :** solitaire ou patrouille (2-5)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours loyal neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Une silhouette humanoïde portant une longue robe noire moulante flotte vers vous. La tenue sombre de cette créature contraste fortement avec le teint blafard de sa peau.*

*Son visage n'est que porcelaine et l'arrière de sa tête semble avoir disparu. Du reste, à la place de celle-ci se trouve une boule de lumière qui étincelle au travers de ses yeux et de sa bouche.*

La boule de lumière suspendue derrière le masque d'un visilueur est la partie consciente de la créature. Elle éclaire vivement dans un rayon de 1,50 mètre et faiblement sur 1,50 mètre de plus. Quand la créature meurt, cette boule de lumière explose en un rayonnement inoffensif qui a pour effet de transformer en poussière le masque et les mains de porcelaine, ne laissant derrière elle que la robe noire de la créature.

Les visilueurs rivalisent de beauté et de perfection. Dans leur plan d'origine de Méchanus, ils s'efforcent d'assimiler la beauté, et donc de tendre vers la perfection, tout en éradiquant la laideur. Ils font montre d'insatiabilité et d'un caractère impitoyable dans leur quête. Le visilueur mesure 1,80 mètre et ne pèse rien.



### COMBAT

Au combat, le visilueur use de ses griffes puissantes, frappant de préférence les adversaires paralysés de terreur par leur regard. Ses poings sont aussi durs que l'acier et il a recours au don Science de la destruction pour briser les armes, armures et autres objets ennuyeux de ses ennemis.

Les armes naturelles d'un visilueur, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes loyales pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Diminution permanente de Charisme (Sur).** Le visilueur se nourrit de beauté et de présence, ce qui explique qu'il est attiré par les humanoïdes particulièrement charismatiques. Quand il est en présence d'un humanoïde doté d'une valeur de Charisme supérieure à la sienne, il tente de l'agripper et de l'immobiliser. Toute créature vivante immobilisée par un visilueur subit une diminution permanente de 1d6 points de Charisme par round au tour de jeu du monstre. Alors qu'il absorbe la personnalité de sa victime, le visilueur subit une transformation et adopte le visage de sa

victime. Pour chaque point de Charisme absorbé, la valeur de Charisme du monstre augmente temporairement de +1. Il les perd ensuite au rythme de 1 point par heure, son masque de porcelaine recouvrant alors peu à peu sa forme originelle.

**Regard (Sur).** Paralyse pendant 1d4 rounds, 9 mètres, Vigueur (DD 14), annule.

Un adversaire paralysé ne peut pas résister à une tentative de lutte ou d'immobilisation. Le DD de sauvegarde du pouvoir augmente si la valeur de Charisme du monstre croît (cf. pouvoir ci-dessus). Le DD de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 dés de vie du monstre + son modificateur de Charisme.

**Lien télépathique (Ext).** Les visilueurs partagent une conscience collective, ce qui leur permet de communiquer via télépathie. Des visilueurs situés à 30 mètres les uns des autres sont en contact permanent. Si l'un d'eux est conscient d'un danger, tous le sont. De plus, il suffit que l'un ne soit pas pris au dépourvu pour que les autres ne le soient pas non plus. Enfin, aucun d'eux n'est pris en tenaille sauf s'ils le sont tous.

**Compétences.** Le visilueur a la faculté de voler dans un silence quasi total, ce qui lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux.

### LES VISILUEURS D'ÉBERRON

Sur Éberron, les visilueurs sont originaires du plan de Dànvi, l'Ordre Parfait.

*Visilueur*

Illus. de L. Parrillo



## VRILLE NOIRE

**Plante de taille G**

**Dés de vie :** 15d8+135 (202 pv)

**Initiative :** -2

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases)

**Classe d'armure :** 27 (-1 taille, -2 Dex, +15 naturelle, +5 parade), contact 12, pris au dépourvu 27

**Attaque de base/lutte :** +11/+29

**Attaque :** coup (+24 corps à corps, 2d8+14)

**Attaque à outrance :** 3 coups (+24 corps à corps, 2d8+14)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/6 m

**Attaques spéciales :** chant de désespoir, malédiction mortelle, pouvoirs magiques, rafale de vent

**Particularités :** grâce impie, réduction des dégâts (10/tranchant), traits des plantes, vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +23, Vol +14

**Caractéristiques :** For 39, Dex 6, Con 29, Int 12, Sag 14, Cha 21

**Compétences :** Connaissances (nature) +10, Déplacement silencieux +8, Détection +12, Discretion +7\*, Perception auditive +9, Survie +9 (+11 à la surface)

**Dons :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Dur à cuire, Endurance, Science de la destruction, Volonté de fer

**Environnement :** marécages tempérés

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 12

**Trésor :** pièces normales, pas de biens précieux, objets normaux

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 16-24 DV (taille G), 25-48 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Vous distinguez un grand arbre noir sans feuilles caractérisé par une forme anormale et troublante. Il dégage une impression de pénombre, de cauchemar et de chagrin.*

Bien avant que les infortunés voyageurs parcourant des marécages reculés et menaçants n'assistent au triste spectacle qu'offre une vrille noire solitaire, ils entendent son chant obsédant et mélancolique. Les gémissements fantomatiques qu'elle produit semblent différents à chaque voyageur. Pour certains, son chant rappelle les pleurs d'une femme, mais pour d'autres, il évoque davantage une brise glacée soufflant sur un cimetière désolé. Souvent, le chant désespérant d'une vrille noire est le son le plus triste que puisse imaginer chaque voyageur.

Les vrilles noires vivent dans les marais les plus inhospitaliers, se nourrissant des carcasses en putréfaction des créatures et des voyageurs attirés par son chant de désespoir. Un spécimen moyen mesure 4,50 mètres de haut et pèse 300 kilos.

Les vrilles noires parlent rarement, mais elles comprennent le commun, l'elfe et le sylvestre.

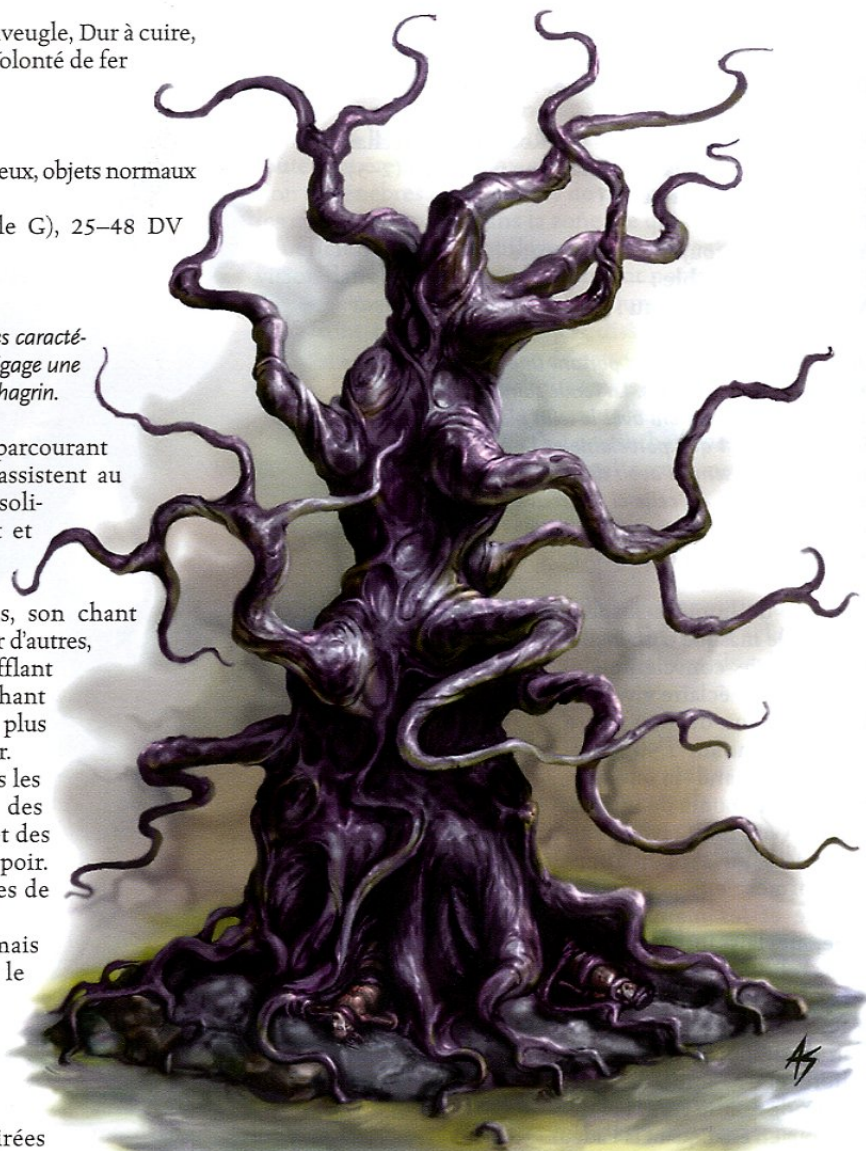
### COMBAT

Quand elle cherche activement des victimes, la vrille noire entonne son chant de désespoir. Quand les proies attirées sont à portée, le monstre utilise son pouvoir magique d'assassin imaginaire. La vrille noire n'a recours à sa puissante attaque de coup que si ses adversaires survivent à l'illusion.

Elle use également d'enchevêtrement et de ténèbres profondes pour empêcher ses ennemis de prendre la fuite. Quand elle se sent menacée, elle se tourne vers son attaque de rafale de vent et son pouvoir magique de terreur.

**Chant de désespoir (Sur).** Tous les soirs, la vrille noire émet un son triste qui inspire la mélancolie et le désespoir à toutes les créatures dotées d'une valeur d'Intelligence de 6 ou plus dans un rayon de 15 mètres par dé de vie du monstre. Celles qui ratent un jet de Volonté (DD 22) sont affectées par un effet de désespoir foudroyant et se mettent en quête de la source de leur tristesse (la vrille noire en l'occurrence) au détriment de tout autre tâche ou besoin, si bien qu'elles n'en mangent et n'en dorment plus. Si une victime est retenue physiquement et ne peut aller à la rencontre de la vrille noire, elle perd 1d10 points de vie par soir jusqu'à ce qu'elle périsse ou que l'enchantement soit annulé. Le fait de sortir le sujet du rayon d'action du pouvoir ne permet pas d'annuler celui-ci.

Le chant de désespoir cesse d'affecter le sujet au round où la vrille noire lui porte un coup. Pour annuler l'effet avant que le monstre n'attaque, on doit recourir à *souhait limité* ou à



*Vrille noire*



quelque magie plus puissante encore. *Dissipation de la magie* et *rejet du Mal* sont inefficaces contre l'enchantement. Cependant, un barde de niveau 12 ou plus usant de l'aptitude de *chant de liberté* permet au sujet d'effectuer un second jet de sauvegarde. Enfin, la mort du monstre met toujours un terme à l'enchantement. Dans le cadre de ce pouvoir, le niveau de lanceur de sorts de la vrille noire est égal à ses dés de vie. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Malédiction mortelle (Sur).** Toute créature qui tue une vrille noire est victime d'une malédiction semblable à un sort de *cauchemar*. La créature infligeant le coup fatal doit réussir un jet de Volonté (DD 22) sous peine d'être victime de cauchemars qui l'empêchent de bénéficier d'un sommeil réparateur et lui infligent 1d10 points de dégâts. Le sujet est fatigué et incapable de préparer ou de renouveler des sorts profanes pendant 24 heures. Les cauchemars et leurs effets secondaires affectent le sujet toutes les nuits jusqu'à ce qu'il meure ou que la malédiction disparaisse. Si la malédiction est annulée, la victime reste fatiguée durant 24 heures de plus.

Un *souhait limité* ou quelque magie plus puissante lancée pendant que le sujet est victime d'un cauchemar est le seul moyen de le délivrer de cette malédiction. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Si la victime d'une vrille noire périt et est enterrée, elle donne naissance à une nouvelle vrille noire un mois plus tard. Pendant que la créature se développe, un jeune arbre apparaît là où le corps a été inhumé. Elle a tout l'air d'une plante normale (dénuée d'intelligence) jusqu'à ce qu'elle atteigne sa maturité.

**Pouvoirs magiques.** *Assassin imaginaire* (DD 19), *enchevêtrement* (DD 16), *flétrissement végétal* (DD 20), *ténèbres maudites et terreur* (DD 19), 3 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Rafale de vent (Sur).** Ce pouvoir est identique au sort *bourrasque*. Le monstre peut y recourir au prix d'une action libre, mais seulement quand il se sent menacé. Un vent fort (75 km/h) émane de la vrille noire dans un rayon de 36 mètres. Les autres effets sont les mêmes que ceux d'une *bourrasque*. Toute créature située dans la zone a droit à un jet de Vigueur (DD 22) pour les éviter. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Si la vrille noire est victime d'une attaque de feu, elle utilise la rafale de vent pour éteindre les flammes.

**Grâce impie (Sur).** La vrille noire bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde et d'un bonus de parade à la CA égal à son modificateur de Charisme.

**Compétences.** La vrille noire bénéficie d'un bonus racial de +16 aux tests de Discrétion dans les marais et les marécages où poussent d'autres arbres et arbrisseaux.

## VRILLE NOIRE VÉNÉRABLE

Plante de taille TG

Dés de vie : 25d8+300 (412 pv)

Initiative : -2

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 38 (-2 taille, -2 Dex, +26 naturelle, +6 parade), contact 12, pris au dépourvu 38

Attaque de base/lutte : +18/+43

Attaque : coup (+33 corps à corps, 4d6+17)

Attaque à outrance : 6 coups (+33 corps à corps, 4d6+17)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/7,50 m

Attaques spéciales : chant de désespoir, malédiction mortelle, pouvoirs magiques, rafale de vent

Particularités : grâce impie, réduction des dégâts (15/tranchant), traits des plantes, vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +32, Vol +19

**Caractéristiques :** For 45, Dex 6, Con 34, Int 12, Sag 16, Cha 23

**Compétences :** Connaissances (nature) +18, Déplacement silencieux +8, Détection +18, Discrétion +6\*, Perception auditive +17, Survie +17 (+19 à la surface)

**Dons :** Armure naturelle supérieure (×3), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Dur à cuire, Endurance, Science de la destruction, Volonté de fer

**Environnement :** marécages tempérés

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 20

**Trésor :** pièces normales, pas de biens précieux, objets normaux

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 26-48 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Les vrilles noires ont une espérance de vie illimitée. Selon certaines légendes, les plus vieilles auraient des milliers d'années. Se nourrissant du désespoir, de la peur et des cadavres de ses victimes depuis des siècles et mesurant parfois plus de 9 mètres de haut, la vrille noire vénérable est une monstruosité des plus intimidantes pour un simple mortel. Ce genre de créature pèse 2,25 tonnes et parle le commun, l'elfe et le sylvestre.

## Combat

En plus des pouvoirs et des particularités inhérents à leurs cadettes, les vrilles noires vénérables disposent d'un arsenal de pouvoirs magiques meurtriers. Ces créatures les utilisent bien évidemment avant de recourir à leur redoutable attaque de coup. Les DD de sauvegarde du chant de désespoir, de la malédiction mortelle et de la rafale de vent de cette créature ont été ajustés en raison de sa valeur de Charisme et de ses dés de vie élevés.

**Pouvoirs magiques.** *Assassin imaginaire* (DD 20), 5 fois/jour ; *aliénation mentale* (DD 23), *cercle de mort* (DD 22), *enchevêtrement* (DD 17), *flétrissement végétal* (DD 21), *ténèbres maudites et terreur* (DD 20), 3 fois/jour ; *ennemi subconscient* (DD 25). Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

## LES VRILLES NOIRES D'ÉBERRON

Des rôdeurs des confins d'Eldyn ont entendu et ressenti le chant de désespoir de vrilles noires au cœur de leurs forêts. Ces monstres veillent sur les tombeaux et les tumulus de druides mauvais et de rois barbares qui régnaient sur la contrée en des temps anciens. On trouve des vrilles noires beaucoup plus vieilles au Xendrik, qui prennent racine dans la région des ruines cyclopéennes d'anciennes cités de géants, leur chant de désespoir sonnant généralement le glas des explorateurs.

## LES VRILLES NOIRES DE FAERÛN

Les horribles lamentations des vrilles noires s'entendent dans les profondeurs de Cormanthor, mais ces monstres ne sont pas les amis des elfes et des créatures qui vivent dans la forêt séculaire. Ils s'installent dans ses recoins les plus sombres, prenant racine près des tombes de rois elfes, de temples abandonnés et d'ossements de dragons. Les vrilles noires menacent même les voyageurs en quête des ruines de Myth Drannor. On entend leur chant jusque dans les Marches d'Argent, à l'ouest, et plus particulièrement dans la forêt Lointaine, non loin de sites oubliés comme le tombeau de Masulk et le Destin de Taerym.



# YUGOLOTH, CANOLOTH

**Extérieur (extraplanaire, Mal, yugoloth) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+24 (51 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +6/+10

**Attaque :** langue (+11 corps à corps, 1d4+4)

**Attaque à outrance :** langue (+11 corps à corps, 1d4+4) et morsure (+8 corps à corps, 2d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (jusqu'à 6 m pour la langue)

**Attaques spéciales :** convocation de yugoloths, étreinte, paralysie, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunités, réduction des dégâts (5/Bien), résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (18), télépathie (30 m), vision aveugle (12 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +9, Vol +8

**Caractéristiques :** For 19, Dex 10, Con 19, Int 5, Sag 17, Cha 12

**Compétences :** Déplacement silencieux +4, Détection +12, Discrétion +5, Intimidation +10, Perception auditive +12, Saut +21

**Dons :** Arme de prédilection (langue), Attaques multiples, Pistage<sup>s</sup>, Science de l'initiative

**Environnement :** Morne Éternité de la Géhenne

**Organisation sociale :** solitaire ou meute (3-8)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 7-10 DV

(taille M), 11-15 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +5

*Cet énorme molosse recouvert de plaques de métal gronde et agite la langue barbelée qui sort de sa gueule à deux mâchoires. Dénudé d'yeux, il flaire et grogne tout en grattant le sol à l'aide de ses quatre pattes griffues.*

Éclaireurs et francs-tireurs des armées yugoloths, les canoloths servent aussi leurs noirs maîtres en tant que gardiens et gardes du corps. Leurs sens aiguisés leur permettent de détecter les adversaires discrets, dont ils se saisissent à l'aide de leur redoutable langue barbelée.

Un canoloth ressemble à un bouledogue bardé de protections métalliques de taille humaine et doté de deux mâchoires : la première, verticale, étant insérée dans la seconde, horizontale. Il n'a pas d'yeux et détecte les intrus uniquement à l'ouïe et à l'odorat. Son trait le plus distinctif est une langue barbelée épaisse de dix à quinze centimètres qui peut fouetter une cible

jusqu'à 6 mètres de distance. Le canoloth mesure près de 1,20 mètre au garrot et 1,80 mètre de long pour un poids de 200 kilos.

Les canoloths parlent l'abyssal, le draconien et l'inferral.

## COMBAT

La stratégie du canoloth est simple : utiliser son odorat et son ouïe pour traquer son adversaire, l'attraper à l'aide de sa langue, l'amener à sa gueule et le mâcher jusqu'à ce qu'il passe du statut d'ennemi à celui de repas.

Les armes naturelles du canoloth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Convocation de yugoloths (Mag).** Une fois par jour, le canoloth peut tenter de convoquer 1 mezzoloth ou 1d3 canoloths (avec 40 % de chances de succès).

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le canoloth doit toucher à l'aide de son attaque de langue. Il peut attirer un adversaire agrippé à sa gueule dans le même round et lui porter une attaque de morsure. Le canoloth peut établir une prise s'il réussit une attaque, même si la victime n'est pas paralysée (cf. ci-dessous).

**Paralysie (Ext).** Toute créature frappée par l'attaque de langue d'un canoloth doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine d'être paralysée pendant 1d6+2 minutes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Pouvoirs magiques.** *Détection de la magie, détection du Bien, frayer (DD 12) et profanation, à volonté.*

Niveau 5 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Immunités (Ext).** Les canoloths sont immunisés contre les attaques de regard, les effets visuels, les illusions visuelles (comme *image silencieuse*) et autres formes d'attaques basées sur la vue. Ils sont également immunisés contre l'acide et le poison.

**Télépathie (Ext).** Le canoloth peut communiquer via télépathie avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

**Vision aveugle (Ext).** Les canoloths peuvent détecter les adversaires situés dans un rayon de 12 mètres comme s'ils voyaient. Au-delà, toutes les créatures sont traitées comme si elles disposaient d'un camouflage total.

Les canoloths sont toutefois sensibles aux attaques basées sur le son et l'odorat. Ainsi, ils sont affectés normalement par les bruits forts, les sorts de son (comme *son imaginaire* ou *silence*) et les odeurs envahissantes (comme *brume mortelle*, *nuage nauséabond* ou une atmosphère imprégnée d'encens).

Inhiber l'odorat et l'ouïe d'un canoloth réduit ce pouvoir, qui n'a plus que l'effet du don *Combat en aveugle*. Si les deux sens sont inhibés, le canoloth est totalement aveuglé.



JAMES  
ZHANG  
4.15.04

Canoloth



# YUGOLOTH, MEZZOLOTH

**Extérieur (extraplanaire, Mal, yugoloth) de taille M**

**Dés de vie :** 10d8+50 (95 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 21 (+1 Dex, +8 naturelle, +2 écu en acier), contact 11, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +10/+13

**Attaque :** griffes (+13 corps à corps, 1d4+3) ; ou *trident* +1 (+15 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou *trident* +1 (+13 distance, 1d8+4/19-20)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+13 corps à corps, 1d4+3) ; ou *trident* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou *trident* +1 (+13 distance, 1d8+4/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** *convocation de yugoloths*, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunités, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (22), télépathie (30 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +12, Vol +7

**Caractéristiques :** For 16, Dex 12, Con 21, Int 7, Sag 10, Cha 14

**Compétences :** Connaissances (plans) +11, Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +12, Intimidation +15, Perception auditive +13

**Dons :** Arme de prédilection (*trident*), Attaque en puissance, Science du critique (*trident*), Science de l'initiative

**Environnement :** Morne Éternité de la Géhenne

**Organisation sociale :** solitaire, escouade (3-8) ou section (10-18 plus 1 ultroloth)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** normal plus *trident* +1

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 11-18 DV (taille M), 19-24 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +5

Cette horreur insectoïde à six pattes regarde devant elle sans ciller de ses yeux rouges et luisants. Elle tient un long trident dans ses griffes.

Les mezzoloths sont les fantassins typiques des armées yugoloths. Ils ne maîtrisent guère d'autre domaine que le combat mais font preuve d'une effrayante efficacité dans celui-ci. Quand ils ne combattent pas, ils imaginent de nouveaux moyens de faire du mal à leurs ennemis et s'entraînent au combat.

Un mezzoloth ressemble à un insecte de taille humaine à l'épaisse chitine et aux quatre membres s'achevant par des griffes acérées. Ses yeux au large champ de vision émettent une lueur rouge lorsqu'il est en colère (ce qui est souvent le cas). Quand ils sont parés pour la bataille, les mezzoloths portent un trident et un bouclier. Ce monstre mesure 2,10 mètres et pèse 125 kilos.

Les mezzoloths parlent l'abyssal, le draconien et l'inferral.

comme *force de taureau* ou *peau de pierre*, quelques mezzoloths tentent une *dissipation de la magie* de zone avant de s'engager au corps à corps. Si la bataille tourne mal pour eux, les mezzoloths utilisent *ténèbres* et *téléportation suprême* pour faciliter leur fuite.

Leurs tactiques sont identiques lors des batailles de grande envergure. Des escouades de mezzoloths armés de tridents constituent le pilier des armées yugoloths. Ils se téléportent au cœur de la bataille et lancent *brume mortelle* sur l'ennemi avant de charger dans le brouillard jaune avec leurs tridents.

Les armes naturelles du mezzoloth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Convocation de yugoloths (Mag).** Une fois par jour, le mezzoloth peut tenter de convoquer 1 mezzoloth (avec 40 % de chances de succès).

**Pouvoirs magiques.** *Détection de l'invisibilité*, *flammes*, *frayeur* (DD 13), *profanation* et *ténèbres*, à volonté ; *brume mortelle* (DD 17) et *dissipation de la magie*, 2 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Immunités (Ext).** Les mezzoloths sont immunisés contre l'acide et le poison.

**Télépathie (Ext).** Le mezzoloth peut communiquer via télépathie avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).



JAMES  
ZHANG  
4.15.04

Mezzoloth

## COMBAT

Quand ils reçoivent l'ordre d'attaquer, les mezzoloths essayent d'affaiblir l'ennemi à l'aide de *brume mortelle*, puis ils s'approchent pour attaquer au trident. Si l'ennemi est susceptible d'utiliser de la magie de combat



## YUGOLOTH, NYCALOTH

*Grande et puissante, cette créature ailée à la peau verte est pourvue d'une agilité et d'une rapidité certaines. Sa tête de chien bouge sans cesse à la manière de celle d'un oiseau. Les griffes qui équipent ses mains semblent capables de déchirer une armure.*

Les nycaloths constituent la cavalerie d'élite des armées yugoloths, fondant sur les flancs ennemis et mettant en pièces les troupes ainsi prises au dépourvu. Ils tirent une grande fierté de leur habileté à surgir par surprise et à disparaître avant que l'ennemi ne puisse répliquer.

Le nycaloth ressemble à une grosse gargouille pourvue de puissantes ailes de chauve-souris et d'une épaisse peau verte. Ses quatre bras sont équipés de griffes aiguisées comme des lames de rasoir. Sa tête est vaguement canine, pourvue de petites oreilles palmées et de cornes. La plupart des nycaloths manient une grande hache au combat. Un spécimen moyen mesure 2,40 mètres et pèse 400 kilos.

Les nycaloths parlent l'abyssal, le dracorien et l'inferral.

### COMBAT

La tactique favorite des nycaloths consiste à user d'*invisibilité* pour s'approcher de l'ennemi par voie de terre, puis à fondre sur lui toutes griffes dehors. Si l'adversaire survit, le nycaloth l'agrippe et s'envole, le tenant jusqu'à ce qu'il puisse le lâcher d'une altitude élevée.

Les armes naturelles du nycaloth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don *Attaque* en puissance, subissant ainsi un malus de -3 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +3 aux jets de dégâts (+6 s'il utilise une grande hache).

**Blessure hémorragique (Ext).** Une blessure infligée par une attaque de griffes de yugoloth ne cesse de saigner. Chaque blessure inflige ainsi 1 point de dégâts par round. Plusieurs coups de griffes se traduisent par une hémorragie plus importante (deux blessures infligent 2 points de dégâts par round, etc.). On ne peut arrêter l'hémorragie qu'en réussissant un test de Premiers secours (DD 15) ou en lançant quelque sort de *soins* ou de *guérison* (*guérison suprême*, *guérison suprême de groupe*, etc.).

**Convocation de yugoloths (Mag).** Une fois par jour, le nycaloth peut tenter de convoquer 1 nycaloth ou 1d3 mezzoloths (avec 30 % de chances de succès).

**Décollage (Ext).** Le nycaloth ne peut utiliser ce pouvoir que s'il est déjà en l'air. S'il assure sa prise sur un adversaire non volant de taille M ou inférieure, il peut

s'élever avec lui dans les airs. Quand il porte une charge intermédiaire (une créature pesant entre 133,5 et 266 kilos), sa vitesse de déplacement en vol tombe à 18 mètres et il subit un malus de -3 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Ce malus passe à -6 s'il s'encombre d'une charge lourde (une créature pesant entre 266,5 et 400 kilos). Le nycaloth ne peut porter plus de 400 kilos.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le nycaloth doit toucher à l'aide de ses deux attaques de griffes. Il peut ensuite initier une lutte (action simple) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il réussit le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'infliger des dégâts de griffes, porter une attaque de pattes arrière (cf. ci-dessous) ou user de son pouvoir de décollage (cf. ci-dessus).

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +15, dégâts 1d6+5. Un nycaloth a droit à deux attaques de pattes arrière. Cela inclut les effets du don *Attaque* en puissance (-3 aux jets d'attaque et +3 aux jets de dégâts).

**Pouvoirs magiques.** *Détection de l'invisibilité*, *image miroir*, *invisibilité*, *profanation*, *téléportation suprême* (sur lui-même uniquement plus 25 kilos d'objets), *ténèbres profondes* et *terreur* (DD 17), à volonté. Niveau 14 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Immunités (Ext).** Les nycaloths sont immunisés contre l'acide et le poison.

Nycaloth

JAMES  
ZHANG  
4.15.04





	Nycaloth Extérieur (extraplanaire, Mal, yugoloth) de taille G	Commandant nycaloth Extérieur (extraplanaire, Mal, yugoloth) de taille TG
Dés de vie :	14d8+98 (161 pv)	25d8+250 (362 pv)
Initiative :	+2	+2
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)	9 m en cuirasse +2 (6 cases), vol 18 m (bonne) ; vitesse de base au sol 12 m, vitesse de base en vol 27 m (bonne)
Classe d'armure :	23 (-1 taille, +2 Dex, +12 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21	33 (-2 taille, +2 Dex, +16 naturelle, +7 cuirasse +2), contact 10, pris au dépourvu 31
Attaque de base/lutte :	+14/+23	+25/+40
Attaque :	griffes (+15 corps à corps, 1d6+8 plus blessure hémorragique)* ; ou grande hache +2 (+18 corps à corps, 3d6+15/x3)*	griffes (+27 corps à corps, 1d8+10 plus blessure hémorragique)* ; ou grande hache +2 (+30 corps à corps, 4d6+18/19-20/x3)*
Attaque à outrance :	grande hache +2 (+18/+13/+8 corps à corps, 3d6+15/x3)* et 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+5 plus blessure hémorragique)* ; ou 4 griffes (+15 corps à corps, 1d6+8 plus blessure hémorragique)*	grande hache +2 (+30/+25/+10/+15 corps à corps, 4d6+18/19-20/x3)* et 2 griffes (+22 corps à corps, 1d8+6 plus blessure hémorragique)* ; ou 4 griffes (+27 corps à corps, 1d8+6 plus blessure hémorragique)*
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	blessure hémorragique, <i>convocation de yugoloths</i> , décollage, étreinte, pattes arrière (+15, 1d6+5)*, pouvoirs magiques	blessure hémorragique, <i>convocation de yugoloths</i> , décollage, étreinte, pattes arrière (+27, 1d8+6)*, pouvoirs magiques
Particularités :	immunités, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (24), télépathie (30 m)	immunités, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (24), télépathie (30 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +11, Vig +16, Vol +11	Réf +16, Vig +24, Vol +17
Caractéristiques :	For 20, Dex 14, Con 25, Int 13, Sag 10, Cha 16	For 24, Dex 14, Con 30, Int 12, Sag 13, Cha 18
Compétences :	Art de la magie +11, Bluff +13, Concentration +17, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (plans) +11, Déplacement silencieux +12, Détection +19, Diplomatie +13, Discrétion +8, Fouille +11, Intimidation +24, Perception auditive +19, Psychologie +10, Saut +19	Art de la magie +17, Bluff +20, Concentration +25, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (plans) +17, Déplacement silencieux +17, Détection +26, Diplomatie +20, Discrétion +9, Fouille +17, Intimidation +30, Perception auditive +26, Psychologie +17, Saut +24
Dons :	Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Attaque en vol, Souplesse du serpent <sup>s</sup> , Vigilance, Volonté de fer	Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Attaque en vol, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du critique (grande hache), Souplesse du serpent <sup>s</sup> , Vigilance, Volonté de fer
Environnement :	Morne Éternité de la Géhenne	Morne Éternité de la Géhenne
Organisation sociale :	solitaire ou escouade (4-8)	solitaire ou escouade (4-8)
Facteur de puissance :	10	17
Trésor :	50 % pièces, 50 % biens précieux, objets (x2) plus grande hache +2	50 % pièces, 50 % biens précieux, objets (x2) plus grande hache +2
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	15-24 DV (taille G), 25-33 DV (taille TG)	26-33 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	+5	+5

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance.

**Télépathie (Ext).** Le nycaloth peut communiquer via télépathie avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

## COMMANDANT NYCALOTH

Les officiers des forces nycaloths gagnent leurs galons parce qu'ils sont plus grand, plus forts et plus coriaces que leurs camarades.

Le commandant nycaloth présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant que ne lui soient appliqués les ajustements raciaux et augmentations découlant de ses nouveaux dés de vie : For 14, Dex 8, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 12.

### Combat

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -3 aux

jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +3 aux jets de dégâts (+6 s'il utilise une grande hache).

**Décollage (Ext).** Le commandant nycaloth peut soulever des adversaires de taille G ou inférieure. La charge intermédiaire se situe entre 468 et 1 066 kilos et la charge lourde se situe entre 1 066,5 et 1 400 kilos. Le monstre ne peut porter plus de 1 400 kilos.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +27, dégâts 1d8+6. Un nycaloth a droit à deux attaques de pattes arrière. Cela inclut les effet du don Attaque en puissance (-3 aux jets d'attaque et +3 aux jets de dégâts).

**Pouvoirs magiques.** *Détection de l'invisibilité, image miroir, invisibilité, profanation, téléportation suprême* (sur lui-même uniquement plus 25 kilos d'objets), *ténèbres profondes et terreur* (DD 18), à volonté. Niveau 20 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.



## YUGOLOTH, ULTROLOTH

**Extérieur (extraplanaire, Mal, yugoloth) de taille M**

**Dés de vie :** 18d8+90 (171 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 21 (+3 Dex, +8 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +18/+19

**Attaque :** épée longue +3 (+22 corps à corps, 1d8+4/19-20)

**Attaque à outrance :** épée longue +3 (+22/+17/+12/+7 corps à corps, 1d8+4/19-20); ou rayon (+22 contact à distance, sort)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** convocation de yugoloths, pouvoirs magiques, regard hypnotique

**Particularités :** immunités, réduction des dégâts (15/Bien), résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +14, Vig +16, Vol +15

**Caractéristiques :** For 13, Dex 16, Con 21, Int 16, Sag 15, Cha 19

**Compétences :** Art de la magie +26, Bluff +22, Concentration +26 (+30 pour lancer un sort sur la défensive), Connaissances (mystères) +24, Connaissances (plans) +24, Déplacement silencieux +21, Détection +22, Diplomatie +23, Fouille +21, Intimidation +27, Perception auditive +20, Psychologie +21

**Dons :** Arme de prédilection (rayon), École renforcée (Enchantement), Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (rayon ardent), Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer

**Environnement :** Morne Éternité de la Géhenne

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** normal (x2) plus épée longue +3

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 19-30 DV (taille M), 31-39 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +5

*Semblant issue d'un autre monde, cette mince créature à la peau sombre a l'air redoutable. Sa tête allongée et ses yeux bulbeux lui donnent une allure à la fois imposante et maléfique.*

Les ultroloths sont les officiers d'élite des armées yugoloths, commandant les troupes et bouleversant la stratégie ennemie. Dans l'atmosphère de compétition qui règne en Géhenne, ils se querellent sans cesse et visent continuellement à accroître leur pouvoir.

La réputation de cruauté des ultroloths n'est pas usurpée. Ils aiment s'attarder au-dessus d'un ennemi abattu pour le railler et le torturer plutôt que de lui accorder une mort rapide. Beaucoup portent de répugnants colliers composés des doigts de leurs victimes. Cependant, ils s'engagent rarement au combat personnellement, laissant ce travail à leurs sbires.

L'ultroloth est un humanoïde vêtu d'une robe et à la tête allongée, sans aucun autre trait que deux grands yeux aux couleurs tourbillonnantes. Sa peau marbrée est gris foncé. Grand et mince, l'ultroloth mesure 1,80 mètre et pèse 80 kilos.

Les ultroloths parlent l'abyssal, le draconien et l'inferral.

### COMBAT

Les ultroloths préfèrent œuvrer derrière les lignes de mezzoloths et de nycaloths, usant de leurs pouvoirs magiques pour déstabiliser leurs adversaires. Un capitaine ultroloth érige généralement des murs de feu pour aider les premières lignes.

Si l'issue de la bataille est incertaine, il utilise *symbole de mort* pour perturber l'ennemi. Un ultroloth entraîné dans un corps à corps périlleux essaye presque toujours de battre en retraite, en déduisant que la bataille est perdue d'avance.

Dans l'idéal, les ultroloths ne combattent pas du tout. Ils utilisent *invisibilité* ou *modification d'apparence* pour s'approcher de leurs ennemis avant de révéler leur regard hypnotique. Une fois fascinés, les adversaires sont à la merci des autres pouvoirs des ultroloths.

Les armes naturelles de l'ultroloth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Convocation de yugoloths (Mag).** Une fois par jour, l'ultroloth peut tenter de convoquer 1d4 nycaloths, 1d6 mezzoloths ou 1 ultroloth (avec 35 % de chances de succès).

**Pouvoirs magiques.** Détection de l'invisibilité, état gazeux, invisibilité, modification d'apparence, mur de feu, œil indiscret, profanation, rayon affaiblissant (+22 contact à distance), rayon ardent (+22 contact à distance), rayon d'épuisement (+22 contact à distance), scrutation, suggestion (DD 18), téléportation suprême (sur lui-même uniquement plus 25 kilos d'objets), ténèbres profondes et terreur (DD 18), à volonté ; énergie négative (+22 contact à distance), entrave (DD 23), quête (DD 21) et suggestion de groupe (DD 21), 3 fois par jour ; *symbole de mort* (DD 22), 1 fois par jour. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Regard hypnotique (Sur).** Semblable au sort *lueurs hypnotiques* lancé par un ensorceleur de niveau 18, sans limite de DV, portée de 9 mètres, Volonté (DD 23), annule. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Immunités (Ext).** Les ultroloths sont immunisés contre l'acide et le poison.

**Télépathie (Ext).** L'ultroloth peut communiquer via télépathie avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).



Ultroloth



## ZÉZIRH

**Créature magique (Feu) de taille M**

**Dés de vie :** 9d10+45 (94 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+4 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +9/+13

**Attaque :** morsure (+8 corps à corps, 1d8+9)\* ; ou jet d'étincelles (+13 contact à distance, 2d6 feu)

**Attaque à outrance :** morsure (+8 corps à corps, 1d8+9) et griffes (+3 corps à corps, 1d6+7)\* ; ou jet d'étincelles (+13 contact à distance, 2d6 feu)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** jet d'étincelles, projection inflammable

**Particularités :** guérison accélérée (6), immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +10, Vol +6

**Caractéristiques :** For 18, Dex 18, Con 19, Int 5, Sag 12, Cha 13

**Compétences :** Détection +7, Perception auditive +7

**Dons :** Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (projection inflammable), Course<sup>S</sup>, Endurance<sup>S</sup>, Science de la robustesse, Volonté de fer

**Environnement :** déserts chauds

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou meute (3–8)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** 50 % pièces, 50 % biens précieux, 50 % objets

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** 10–14 DV (taille M), 15–21 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

\* Inclut les ajustements dus au don Attaque en puissance

*Cette créature haute de 1,50 mètre se tient debout sur ses deux puissantes pattes arrière, mais elle dispose également de membres antérieurs pourvus chacun de trois griffes incurvées.*



Zézirh

*La tête reptilienne du monstre est équipée d'une large gueule débordant de dents pointues. Son épais cuir rouge est rayé de bandes noires sur le dos, les pattes et la queue.*

Le zézirh est un impitoyable prédateur du désert qui aime la vue des flammes livrées à elles-mêmes. Du reste, ce monstre ne semble vivre que pour déclencher et propager des incendies, d'autant qu'il prend un grand plaisir à observer les crépitements et les mouvements produits par tout ce qui brûle. Des meutes de zézirhs s'en prennent aux caravanes marchandes et y mettent le feu avant de battre en retraite pour observer le convoi partir en fumée.

Ces créatures se nourrissent de cendres et l'amour obsessionnel qu'elles vouent aux flammes semble les sustenter. Cependant, cet engouement vient également de leur nature chaotique et d'un amour inné de la destruction.

Mâles et femelles participent à la chasse, et l'ensemble de la meute partage la responsabilité d'élever les petits. Les zézirhs communiquent au moyen de glapissements, de grondements et de gémissements.

Bien qu'ils en aient certaines caractéristiques, les zézirhs ne sont pas des reptiles. En fait, ils sont plus proches des oiseaux. Un spécimen moyen mesure entre 1,50 m et 1,65 m. Il pèse dans les 75 kilos.

### COMBAT

Les zézirhs sont rapides et agiles, mais pas particulièrement discrets. La meute place généralement une vigie près du site d'une embuscade possible pendant qu'elle attend à quelques dizaines de mètres. Dès lors qu'une proie fait son apparition, l'éclaireur rapporte au reste du groupe sa taille et sa localisation. La meute se précipite alors pour l'intercepter. Une fois leur objectif atteint, les monstres encerclent leurs adversaires et passent au travers de leurs rangs. Les premiers éléments de la meute arrosent leurs cibles à l'aide de leur projection inflammable et les suivants usent de jets d'étincelles pour enflammer le tout. Souvent, les zézirhs se retirent alors pour observer l'incendie, répétant la manœuvre si nécessaire.

Ce monstre attaque habituellement en usant du don Attaque en puissance, subissant ainsi un malus de -5 aux jets d'attaque et bénéficiant d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

**Jet d'étincelles (Sur).** Au prix d'une action simple, le zézirh peut cracher un jet d'étincelles sur un adversaire en effectuant une attaque de contact à distance.

Ce jet d'étincelles a une portée de 9 mètres, sans facteur de portée.

**Projection inflammable (Ext).** Tous les 1d4 rounds, au prix d'une action simple, le zézirh peut cracher une substance collante et brûlante très inflammable grâce aux glandes qu'abrite son cou. Le produit emplit un cône de 9 mètres de long et inflige 2d6 points de dégâts de feu (Réflexes, DD 20, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Si une flamme (comme celle d'une torche ou d'une épée de feu) est présente dans la zone d'effet ou y pénètre au round suivant, l'endroit s'embrase et brûle pendant 3 rounds. Cet effet inflige 1d6 points de feu par round aux créatures et objets situés dans la zone (pas de jet de sauvegarde).

### LES ZÉZYRHS D'ÉBERRON

Sur Éberron, les zézirhs sont originaires du plan embrasé de Fernia et ont le sous-type extraplanaire.



## Dons monstrueux

Certaines créatures du *Manuel des Monstres III* possèdent un ou plusieurs dons parmi les suivants. À l'exception de Charge en puissance et de Science de la robustesse, tous sont extraits du *Manuel des Monstres*.

Bien que cette section ait été nommée « Dons monstrueux », la plupart de ces dons peuvent également être choisis par les PJ et les PNJ, du moins s'ils en remplissent les conditions.

Sauf indication contraire, tous sont des dons généraux.

### ARME NATURELLE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Les attaques naturelles de la créature sont plus redoutables que ne le laissent penser sa taille et son type.

**Conditions.** Arme naturelle, bonus de base à l'attaque de +4.

**Avantage.** Choisissez l'une des formes d'attaque naturelle de la créature. Les dégâts de celle-ci augmentent d'un cran, comme si la créature avait gagné une catégorie de taille : 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Une arme ou attaque infligeant 1d10 points de dégâts bénéficie de l'augmentation suivante : 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

### ARMURE NATURELLE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

L'armure naturelle de la créature est plus élevée que la normale.

**Conditions.** Armure naturelle, Con 13.

**Avantage.** Le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de +1.

**Spécial.** Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de +1.

### ATTAQUE EN VOL [GÉNÉRAL]

La créature peut attaquer sans se poser.

**Condition.** Vitesse de déplacement en vol.

**Avantage.** Lorsqu'elle vole, la créature peut effectuer une action de mouvement (y compris une attaque en piqué) et a droit à une action simple prenant place à n'importe quel moment de son déplacement. Elle n'a pas droit à une seconde action de mouvement au cours d'un round où elle tente une attaque en vol.

**Normal.** Sans ce don, la créature n'a droit qu'à une action simple, soit avant son déplacement soit après (mais pas pendant).

### ATTAQUE SPÉCIALE RENFORCÉE [GÉNÉRAL]

Le monstre choisit l'une de ses attaques spéciales, qui devient plus puissante que la moyenne.

**Condition.** Attaque spéciale.

**Avantage.** Le DD du jet de sauvegarde de l'attaque spéciale choisie augmente de +2.

**Spécial.** Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. Ses effets ne sont pas cumulatifs. À chaque fois, il s'applique à une attaque spéciale différente.

### ATTAQUES MULTIPLES [GÉNÉRAL]

La créature est particulièrement apte à se servir de toutes ses armes naturelles en même temps.

**Condition.** Au moins trois attaques naturelles.

**Avantage.** Les attaques secondaires que la créature porte avec ses armes naturelles ne subissent qu'un malus de -2.

**Normal.** Sans ce don, toutes les armes naturelles secondaires de la créature subissent un malus de -5 à l'attaque.

### CHARGE EN PUISSANCE [GÉNÉRAL, GUERRIER]

Une créature pourvue de ce don est capable de charger avec une violence redoutable.

**Conditions.** Taille M ou supérieure, bonus de base à l'attaque de +1.

**Avantage.** Quand la créature charge, elle inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires si elle de taille M et si son attaque au corps à corps est couronnée de succès. Les dégâts supplémentaires se montent à +2d6 pour une créature de taille G, +3d6 pour une créature de taille TG, +4d6 pour une créature de taille Gig et +6d6 pour une créature de taille C.

Ce don ne s'applique que si la créature réalise une charge. Il ne fonctionne pas si elle monte une autre créature. Si la créature a la faculté de porter plusieurs attaques au terme d'une charge, les dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'à l'une de ces attaques.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

### COUP FABULEUX [GÉNÉRAL, GUERRIER]

La créature porte des coups qui envoient les adversaires de petite taille valdinguer.

**Conditions.** For 25, Attaque en puissance, Science de la bouculade, taille G ou supérieure.

**Avantage.** Au prix d'une action simple, la créature subit un malus de -4 à son jet d'attaque au corps à corps et porte un coup sans égal. Si elle touche un adversaire tangible dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne, celui-ci doit réussir un jet de Réflexes (DD égal aux dégâts infligés) sous peine d'être projeté à 3 mètres dans la direction choisie par l'assaillant en plus d'être mis à terre. L'attaquant repousse la victime en ligne droite et celle-ci ne peut s'approcher de lui qu'à concurrence de la case de laquelle elle a été expulsée. Si quelque chose empêche la cible d'être repoussée, celle-ci et l'obstacle subissent 1d6 points de dégâts et la victime finit sa course dans la case adjacente à celui-ci.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

### CRÉATION DE CRÉATURE ARTIFICIELLE [CRÉATION D'OBJETS]

La créature est capable de créer des golems et autres automates magiques qui obéissent à ses ordres.

**Conditions.** Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux.

**Avantage.** Une créature dotée de ce don est capable de façonner toute créature artificielle, du moment qu'elle satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de vente. La créature doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de la créature et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale égale à la moitié du prix de base).

La créature peut également réparer les créatures artificielles qui ont subi des dégâts. Ainsi, en une journée de travail, elle peut annuler jusqu'à 20 points de dégâts en dépensant 50 po par point de vie restitué.

Une créature artificielle nouvellement conçue possède les points de vie moyens découlant de ses dés de vie.

### EXTENSION DE POUVOIR MAGIQUE [GÉNÉRAL]

La créature peut user de ses pouvoirs magiques avec plus d'efficacité.

**Condition.** Niveau de lanceur de sorts de 6 ou plus pour ce qui est du pouvoir magique concerné.

**Avantage.** La créature peut utiliser l'un de ses pouvoirs magiques 3 fois par jour (ou moins si elle ne peut normalement s'en servir que 1 ou 2 fois par jour) comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique à effet étendu.

Quand la créature utilise un pouvoir magique à effet étendu, tous les effets numériques et aléatoires de celui-ci



sont augmentés de moitié. Ainsi, selon sa nature, le pouvoir infligera des dégâts supplémentaires, soignera plus de points de vie ou affectera plus de cibles. Par exemple, le *rayon ardent* à effet étendu d'un phénixien inflige une fois et demie plus de dégâts (lancez 4d6 et multipliez le résultat par 1,5 pour chaque rayon). Les jets de sauvegarde et les jets opposés (tels que ceux qui sont effectués lorsqu'un personnage lance une *dissipation de la magie*) ne sont pas altérés. Les pouvoirs magiques ne comportant pas de variable numérique ne sont pas affectés.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts de la créature (arrondir à l'entier inférieur) -2. Pour plus de précisions, reportez-vous à la table figurant dans la description du don Pouvoir magique rapide (ci-dessous). Par exemple, une créature utilisant ses pouvoirs magiques comme un lanceur de sorts de niveau 13 ne peut ainsi affecter que ceux qui reproduisent les effets d'un sort de 4<sup>e</sup> niveau ou moins.

**Spécial.** Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage doit l'appliquer à un autre de ses pouvoirs magiques.

## POUVOIR MAGIQUE RAPIDE [GÉNÉRAL]

La créature peut recourir à l'un de ses pouvoirs magiques en un clin d'œil.

**Condition.** Niveau de lanceur de sorts de 10 ou plus pour ce qui est du pouvoir magique concerné.

**Avantage.** La créature peut utiliser l'un de ses pouvoirs magiques comme un pouvoir magique à incantation rapide, 3 fois par jour (ou moins si elle ne peut normalement s'en servir que 1 ou 2 fois par jour).

L'utilisation d'un pouvoir magique à incantation rapide ne requiert qu'une action rapide qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La créature peut effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où elle a utilisé un pouvoir magique à incantation rapide. Par contre, elle ne peut se servir que d'un pouvoir magique à incantation rapide par round.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondir à

l'entier inférieur) -4. Pour plus de précisions, reportez-vous à la table ci-dessous. Par exemple, une créature utilisant ses pouvoirs magiques comme un lanceur de sorts de niveau 15 ne peut ainsi affecter que ceux qui reproduisent les effets d'un sort de 3<sup>e</sup> niveau ou moins. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round ne peut bénéficier d'une version rapide.

**Normal.** Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et provoque des attaques d'opportunité.

**Spécial.** Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage l'applique à un nouveau pouvoir magique.

### POUVOIRS MAGIQUES RAPIDES ET ÉTENDUS

Niveau de sort	Niveau de lanceur de sorts requis	
	Pouvoir magique rapide	Extension de pouvoir magique
0	8	4
1 <sup>er</sup>	10	6
2 <sup>e</sup>	12	8
3 <sup>e</sup>	14	10
4 <sup>e</sup>	16	12
5 <sup>e</sup>	18	14
6 <sup>e</sup>	20	16
7 <sup>e</sup>	—	18
8 <sup>e</sup>	—	20
9 <sup>e</sup>	—	—

## SCIENCE DE LA ROBUSTESSE [GÉNÉRAL, GUERRIER]

Une créature pourvue de ce don est beaucoup plus résistante que la moyenne.

**Condition.** Bonus de base aux jets de Vigueur de +2.

**Avantage.** La créature gagne un nombre de points de vie égal à son total de dés de vie. Chaque fois qu'elle gagne 1 DV (via un niveau, par exemple), elle gagne aussi 1 point de vie supplémentaire. À l'inverse, chaque fois qu'elle perd 1 DV, elle perd aussi 1 point de vie permanent.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

## ACTIONS RAPIDES

Le *Codex Profane* présente un nouveau type d'action : l'action rapide. Le don Pouvoir magique rapide et certains dons, sorts et objets figurant dans de futurs suppléments D&D exploitent ce concept. Sa description figure ci-dessous.

**Action rapide.** L'action rapide demande très peu de temps, mais elle représente davantage d'efforts qu'une action libre. On peut en réaliser une par round sans que cela affecte d'autres actions. À cet égard, elle est semblable à une action libre. Cependant, on ne peut en effectuer qu'une par round, quelles que soient les autres actions entreprises. Il est possible de réaliser une action rapide chaque fois que l'on a droit à une action libre. Ce type d'action est généralement lié

à une incantation ou à l'activation d'un objet magique. Beaucoup de personnages (en particulier ceux qui ne lancent pas de sorts) n'auront donc jamais l'occasion d'y recourir.

On lance un sort à incantation rapide au prix d'une action rapide (et non d'une action libre, comme le précise la description du don Incantation rapide du *Manuel des Joueurs*). Il en va évidemment de même pour les pouvoirs magiques à incantation rapide. Certains sorts ont également pour temps d'incantation une action rapide.

Lancer un sort pourvu d'un tel temps d'incantation ne provoque pas d'attaque d'opportunité.



# Glossaire

Cette partie du *Manuel des Monstres III* décrit différents éléments du profil des monstres. Si vous avez rencontré un terme qui vous semble inconnu lors de votre lecture, c'est sans doute dans les pages qui suivent que vous découvrirez sa définition précise.

**Aberration (type).** Les aberrations ont une anatomie surprenante, d'étranges pouvoirs et/ou un mode de pensée totalement différent de la normale.

**Attributs.** Les aberrations ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 de leurs dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Volonté favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les aberrations ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles. Formées au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil quand elles ont une forme rappelant celle d'un humanoïde.
- Formées au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les aberrations dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formées au port de l'armure. Elles sont formées au maniement des boucliers si elles sont également formées au port d'un type d'armure.
- Les aberrations mangent, dorment et respirent.

**Absorption d'énergie (Sur).** Cette attaque ponctionne l'énergie vitale de la cible. Elle est automatique dès que la créature touche au corps à corps ou à distance. Chaque fois, l'adversaire acquiert un ou plusieurs niveaux négatifs (le nombre exact est indiqué dans la description de chaque créature). En cas de coup critique, la créature absorbe deux fois plus d'énergie. Chaque fois qu'elle transmet un niveau négatif à son adversaire, elle-même gagne 5 points de vie temporaires (10 en cas de coup critique). Ces points de vie temporaires persistent pendant 1 heure.

Pour chaque niveau négatif, l'adversaire subit un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. Dans le même temps, il perd 1 DV ou 1 niveau effectif (ce qui intervient quand son niveau sert à déterminer un DD ou les variables d'un sort, par exemple). Enfin, s'il est lanceur de sorts, il perd un emplacement de sort de son plus haut niveau et un sort préparé de ce même niveau (le cas échéant). Le ou les sorts perdus le restent tant que les niveaux négatifs n'ont pas disparu.

Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit effectuer un jet de Vigueur par niveau négatif accumulé, le DD de chaque jet étant égal à 10 + 1/2 DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact est indiqué dans sa description). En cas de succès, le niveau négatif est dissipé sans effet secondaire. Dans le cas contraire, il disparaît, mais la cible perd également un niveau. Comme indiqué ci-dessus, un jet de Vigueur est nécessaire pour chaque niveau négatif accumulé.

**Affaiblissement ou diminution de caractéristique (Sur).** Certaines attaques réduisent les valeurs de caractéristique de

l'adversaire. Leur effet peut être temporaire (il s'agit d'un affaiblissement) ou permanent (on parle alors de diminution).

**Affaiblissement temporaire.** Cette attaque réduit une valeur de caractéristique de l'adversaire sur une base temporaire. La description de la créature indique la caractéristique concernée et le nombre de points perdus chaque fois qu'une attaque est couronnée de succès. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (s'il faut normalement jeter un dé, jetez-en deux). La victime récupère au rythme de 1 point par jour et par caractéristique.

**Diminution permanente.** Cette attaque réduit de façon permanente une caractéristique d'un adversaire vivant quand l'assaillant touche au corps à corps. La description de la créature indique la caractéristique concernée et le nombre de points perdus. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (si la quantité de points perdus est déterminée par un jet de dé, jetez-le deux fois et additionnez les résultats). Sauf indication contraire, l'attaquant gagne 5 points de vie temporaires par attaque réussie (10 sur un coup critique) quel que soit le nombre de points de caractéristique enlevé. Ces points de vie temporaires persistent pendant 1 heure.

Dans certains cas, cette attaque autorise un jet de Vigueur dont le DD est égal à 10 + 1/2 DV raciaux de l'assaillant + son modificateur de Charisme (le DD exact est calculé dans la description de la créature). Si aucun jet de sauvegarde n'est mentionné, c'est que l'attaque n'en autorise pas.

**Air (sous-type).** Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de l'Air. Les créatures de l'Air disposent toujours d'une vitesse de déplacement en vol, généralement affublée d'une manœuvrabilité parfaite (voir la section consacrée aux modes de déplacement, page 216).

**Ajustement de niveau.** Certains monstres peuvent constituer des personnages joueurs viables et particulièrement intéressants. Leur profil propose alors un ajustement de niveau. Il s'agit d'un nombre que l'on ajoute aux dés de vie totaux de la créature pour calculer son niveau global équivalent. En effet, une créature dotée de plusieurs pouvoirs spéciaux est plus puissante qu'un personnage joueur ayant autant de niveaux qu'elle n'a de dés de vie. Par exemple, un elfe drow bénéficie d'une résistance à la magie, de bonus aux valeurs de caractéristique et de pouvoirs magiques. Son ajustement de niveau de +2 indique qu'un magicien drow de niveau 1 est l'équivalent d'un personnage de niveau 3.

La ligne de certaines créatures s'accompagne de la mention « (compagnon d'armes) ». Cela signifie que ces créatures peuvent poser des problèmes en qualité de PJ, mais qu'elles font de bons compagnons d'armes pour les personnages qui possèdent le don Prestige. D'autres ne sont pas censées devenir des PJ ou des compagnons d'armes, mais font de bons compagnons pour les personnages dotés du don Familier supérieur. Dans ce cas, la ligne est présentée ainsi : « (Familier supérieur) ».

L'ajustement de niveau n'est pas synonyme d'ajustement au facteur de puissance en raison des particularités auxquelles il est associé. Le facteur de puissance reflète les difficultés qu'un adversaire pose au combat sur un nombre de rencontres limité. De son côté, l'ajustement de niveau offre une idée de la puissance d'une créature en qualité de PJ ou de compagnon d'armes. Par exemple, le facteur de puissance d'un drow reçoit un ajustement de +1 en raison de ses pouvoirs spéciaux, ce qui signifie qu'il est plus puissant que ne le laissent entendre ses dés de vie. Toutefois, son ajustement de niveau s'élève à +2 car il vise à équilibrer ses pouvoirs sur le long terme.



**Alignement.** Cette ligne donne l'alignement que la créature a le plus de chances d'avoir. Cet alignement s'accompagne d'un qualificatif indiquant son degré de représentation au sein de l'espèce.

**Toujours.** La créature a l'alignement mentionné dès la naissance. Sans doute possède-t-elle une prédisposition naturelle pour ce type de comportement, à moins qu'elle ne soit originaire d'un plan qui lui a imposé son éthique. Certains individus peuvent échapper à la norme, mais ce sont des cas uniques ou du moins extrêmement rares.

**Généralement.** La plupart des créatures de cette race (plus de 50 %) ont l'alignement indiqué. Cela peut être dû à une forte influence culturelle ou à un vestige découlant des origines des créatures. Par exemple, la plupart des elfes ont hérité leur alignement chaotique bon de leur créateur, le dieu Corellon Larethian.

**Souvent.** La créature est portée vers l'alignement indiqué, soit naturellement, soit suite à l'éducation reçue, mais cette tendance n'est pas trop prononcée. Une grande partie des représentants de la race (40–50 %) ont l'alignement indiqué, mais les exceptions sont nombreuses.

**Altéré (sous-type).** Une créature acquiert ce sous-type quand un changement frappe sa forme d'origine. Certaines créatures (dotées d'un archétype hérité) naissent avec ce sous-type et d'autres le contractent quand elles prennent un archétype acquis. Ce sous-type va toujours de pair avec le type d'origine de la créature. Par exemple, le familier corbeau d'un magicien est une créature magique (animal altéré). La créature a généralement les traits de son type actuel, mais les attributs de l'ancien. Dans l'exemple énoncé ci-dessus, notre corbeau a donc les attributs d'un animal et les traits d'une créature magique.

**Animal (type).** Les animaux sont des créatures vivantes non humanoïdes qui appartiennent généralement à la famille des vertébrés. Habituellement, ils n'ont pas de facultés magiques, sont incapables de parler et n'ont pas de réelle culture.

**Attributs.** Les animaux ont les attributs suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 de leurs dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Réflexes et de Vigueur favorables (certains animaux présentent des jets de sauvegarde favorables différents).
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les animaux ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Valeur d'Intelligence de 1 ou 2 (une créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 3 ou plus ne peut pas être un animal).
- Vision nocturne.
- Alignement. Toujours neutre.
- Trésor. Aucun.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement. Les herbivores pacifiques utilisent leurs armes naturelles en guise d'attaques secondaires. Ces dernières sont donc victimes d'un malus de –5 aux jets d'attaque et ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force aux jets de dégâts.
- Ne sont pas formés au port des armures, sauf s'ils sont dressés au combat.
- Les animaux mangent, dorment et respirent.

**Aquatique (sous-type).** Les créatures dotées de ce sous-type disposent toujours d'une vitesse de déplacement à la nage et

peuvent évoluer dans l'eau sans effectuer le moindre test de Natation. Une créature aquatique respire sous l'eau. Elle ne respire pas à l'air libre, sauf si elle possède la particularité amphibie.

**Armes manufacturées.** Certains monstres se servent d'armes manufacturées. De fait, les créatures qui manient arcs, épées, lances et autres armes se conforment aux mêmes règles que les personnages (ce qui inclut les attaques supplémentaires découlant d'un bonus de base à l'attaque élevé et les malus de combat à deux armes). Cette catégorie renferme également les armes improvisées, comme les rochers et les troncs, et de manière générale, toutes les armes qui ne sont pas naturelles.

Certaines créatures combinent attaques naturelles et armes manufacturées lorsqu'elles portent une attaque à outrance. Sauf indication contraire, l'arme manufacturée constitue alors l'attaque principale (car son utilisation monopolise la plus grande partie de l'attention du monstre qui la manie). Ainsi, les armes naturelles deviennent des attaques naturelles secondaires. Ces dernières n'interfèrent pas avec l'utilisation de l'arme principale, comme dans le cas de la main non directrice, mais elles s'accompagnent du malus habituel de –5 (ou de –2 si la créature possède le don *Attaques multiples*), même si l'arme naturelle utilisée est l'arme principale de la créature en temps normal.

**Armes naturelles.** Les armes naturelles font partie intégrante de la créature qui les possède. Un monstre qui porte une attaque au corps à corps à l'aide d'une arme naturelle est considéré comme armé et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Sa zone de contrôle s'étend sur toutes les cases situées à portée d'allonge.

Quand elle utilise ce type d'armes, une créature ne bénéficie pas d'attaques supplémentaires en raison d'un bonus de base à l'attaque élevé. Le nombre d'attaques qu'elle est capable de porter à l'aide d'armes naturelles dépend simplement du type d'attaque. En général, une créature porte une attaque de morsure, une par griffes ou tentacule, une de cornes, une de dard ou un coup (même si les créatures de taille G dotées de bras ou de membres peuvent porter un coup avec chacun). Reportez-vous à la description de chaque monstre.

Sauf indication contraire, une arme naturelle offre un critère possible sur un résultat naturel de 20 au jet d'attaque.

Quand une créature possède plusieurs armes naturelles, l'une d'elles est l'arme principale (mais il s'agit parfois d'une paire ou d'un ensemble). Les autres sont des armes secondaires.

L'arme principale de la créature apparaît à la ligne consacrée à l'attaque. Elle apparaît également en premier à la ligne réservée à l'attaque à outrance. L'arme naturelle principale d'une créature est son attaque naturelle la plus efficace. Elle découle généralement de sa physiologie, de son entraînement ou de quelque talent inné. L'attaque portée à l'aide de celle-ci exploite le bonus à l'attaque maximal de la créature. Les attaques portées à l'aide d'armes naturelles secondaires sont moins efficaces et subissent un malus de –5 aux jets d'attaque, quel que soit leur nombre (ce malus tombe à –2 si le monstre possède le don *Attaques multiples*).

Les armes naturelles s'accompagnent d'un type, comme toutes les armes. Voici les plus courants :

**Cornes.** La créature empale ses adversaires à l'aide d'andouillers, de cornes ou de quelque autre appendice, infligeant des dégâts perforants.

**Coup.** La créature frappe ses adversaires à l'aide d'un membre, infligeant des dégâts contondants.

**Dard.** La créature pique à l'aide d'un dard, infligeant des dégâts perforants. Ce type d'attaque inflige généralement des dégâts dus au venin en plus.



**Griffes ou serres.** La créature lacère sa victime à l'aide d'un appendice affûté, infligeant des dégâts perforants et tranchants.

**Morsure.** La créature attaque à l'aide de sa bouche, infligeant des dégâts perforants, tranchants et contondants.

**Tentacule.** La créature bat violemment son adversaire à l'aide d'un puissant tentacule, infligeant des dégâts contondants et parfois perforants.

**Attaque sonique (Sur).** Sauf indication contraire, les attaques soniques appliquent la règle des sorts à étendue (cf. *Choisir sa cible*, page 175 du *Manuel des Joueurs*), l'effet partant automatiquement de la créature. Lorsque l'attaque sonique est lancée, se boucher les oreilles ne sert plus à rien. Si l'adversaire se bouche les oreilles avant que l'attaque sonique n'ait lieu, il n'a pas à effectuer de jet de sauvegarde contre les attaques soniques à effet mental, mais il doit le faire contre celles qui infligent des dégâts. Se boucher les oreilles nécessite de la cire ou une autre matière similaire et demande une action complexe.

**Bien (sous-type).** Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement bon. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont bonnes (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient bonnes, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Bien vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement bon (cf. *Réduction des dégâts*, plus bas).

**Bond (Ext).** Lorsque la créature charge un adversaire, elle peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière si elle possède également ce pouvoir.

**Caractéristiques inexistantes.** Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques. Cela ne signifie pas qu'elles ont une valeur de 0, mais bel et bien que cette caractéristique n'existe pas pour elles. Une caractéristique inexistante s'accompagne d'un modificateur de +0.

**Force.** Toute créature capable de manipuler les solides manuellement a au moins 1 en Force.

Les créatures qui ne possèdent pas cette caractéristique ne peuvent pas appliquer la moindre force, souvent parce qu'elles n'ont pas de corps physique (ce qui est le cas des golems prismatiques). Elles ratent automatiquement tous leurs tests de Force. Si elles peuvent combattre, elles appliquent leur modificateur de Dextérité au bonus de base à l'attaque (à la place de celui de Force).

**Dextérité.** Toute créature capable de se déplacer a au moins 1 en Dextérité.

Les créatures n'ayant pas de valeur de Dextérité sont incapables de se déplacer (c'est le cas des criards). Si elles ont la possibilité d'agir, par exemple en lançant des sorts, elles appliquent leur modificateur d'Intelligence aux tests d'initiative (à la place de celui de Dextérité). Elles ratent automatiquement leurs jets de Réflexes et leurs tests de Dextérité.

**Constitution.** Toute créature vivante a au moins 1 en Constitution.

Les créatures dénuées de Constitution n'ont pas de corps physique (les vasuthants, par exemple) ou pas de métabolisme (comme les golems ténébreux). Elles sont automatiquement immunisées contre toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur, sauf si celles-ci affectent les objets. Par exemple, les zombis sont immunisés contre tous les types de poison, mais le sort *désintégration* les affecte normalement. Les créatures

dénuées de Constitution sont également immunisées contre l'absorption d'énergie et l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique. Elles ratent automatiquement leurs tests de Constitution. Elles sont inépuisables et peuvent donc courir indéfiniment sans jamais se fatiguer (à moins que leur description précise qu'elles sont incapables de courir).

**Intelligence.** Toute créature capable de penser, d'apprendre ou de se souvenir a au moins 1 en Intelligence.

Les créatures dénuées d'Intelligence sont de simples automates, qui fonctionnent en accord avec leurs instincts ou les instructions reçues. Elles sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) et ratent automatiquement leurs tests d'Intelligence.

Elles ne gagnent ni dons ni compétences, mais peuvent disposer de dons supplémentaires ou de bonus de compétence raciaux.

**Sagesse.** Toute créature ayant la moindre perception de ce qui l'entoure a au moins 1 en Sagesse.

Seuls les objets sont dénués de Sagesse. Ce qui n'a pas de Sagesse n'a pas non plus de Charisme, et vice versa.

**Charisme.** Toute créature capable de faire la différence entre elle-même et le reste du monde a au moins 1 en Charisme.

Tout comme pour la Sagesse, seuls les objets sont dénués de Charisme. Ce qui n'a pas de Charisme n'a pas non plus de Sagesse, et vice versa.

**Change-forme (Sur).** Une créature pourvue de cette particularité a le pouvoir de prendre l'apparence d'une créature ou d'un type de créature précis (généralement humanoïde), mais elle conserve l'ensemble de ses attributs physiques. Sa nouvelle apparence ne peut s'éloigner de plus d'une catégorie de taille (en plus ou en moins) de sa forme d'origine. Le changement de forme engendre les modifications suivantes :

- La créature conserve le type et le sous-type de sa forme d'origine, mais elle acquiert la taille de la nouvelle.
- Elle perd les armes naturelles, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa forme d'origine.
- Elle gagne les armes naturelles, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme.
- Elle conserve les autres attaques spéciales et particularités de sa forme d'origine (à l'exception des souffles et attaques de regard).
- Elle conserve les valeurs de caractéristique de sa forme d'origine.
- Elle conserve ses points de vie et sauvegardes.
- Elle conserve les facultés de lanceur de sorts de sa forme d'origine. Toutefois, elle doit être capable de parler intelligiblement pour jeter des sorts à composantes verbales et doit posséder des mains humanoïdes pour lancer des sorts à composantes gestuelles.
- Enfin, le sujet ressemble effectivement à une créature de la nouvelle forme, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de Déguisement quand il utilise ce pouvoir pour se déguiser.

**Chaos (sous-type).** Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement chaotique. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont chaotiques (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient chaotiques, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Chaos vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement chaotique (cf. *Réduction des dégâts*, plus bas).



**Classe de prédilection.** À l'instar des personnages joueurs, un monstre qui prend des niveaux de classe possède une classe de prédilection. Notez que les dés de vie raciaux d'un monstre comptent également comme une classe de prédilection. S'il se multiclasse, sa classe de prédilection et ses dés de vie raciaux ne provoquent donc pas de malus en termes de points d'expérience.

**Compétences de classe.** Quand une créature dispose d'au moins un degré de maîtrise ou d'un bonus racial dans une compétence, on considère qu'il s'agit d'une compétence de classe pour tous les représentants de son espèce. Certains monstres, comme les dragons véritables, disposent d'une liste précise de compétences de classe. Pour ce qui est des autres, il faut se reporter à leur profil.

Pour les créatures dotées d'une vitesse de déplacement à la nage, Natation est toujours une compétence de classe. Il en va de même à l'égard d'Escalade pour ce qui est des créatures dotées d'une vitesse de déplacement d'escalade. Les compétences apparaissant dans le profil en raison d'une synergie avec une autre compétence ne sont pas concernées. Par exemple, les compétences de classe du ssvaklor sont : Bluff, Détection, Natation, Perception auditive, Psychologie et Survie. Bien que Déguisement, Diplomatie et Intimidation apparaissent dans son profil, leur présence est uniquement due à la synergie d'autres compétences. Son profil propose également un modificateur de Saut dû à sa vitesse de déplacement, mais il ne s'agit pas d'une compétence de classe.

**Constriction (Ext).** La créature dotée de cette attaque spéciale écrase son adversaire, lui infligeant des dégâts contondants chaque fois qu'elle réussit un test de lutte. Les dégâts exacts sont indiqués dans la description de la créature. Si cette dernière possède également le pouvoir d'étreinte (cf. page 213), les dégâts infligés par la constriction s'ajoutent à ceux occasionnés par l'arme naturelle utilisée pour agripper la victime.

**Convocation (Mag).** Une créature dotée d'un tel pouvoir est à même de convoquer des créatures de son espèce, comme si elle lançait *convocation de monstres*, mais ses chances de succès sont généralement limitées (le pourcentage est précisé dans sa description). Lancez 1d100. En cas d'échec, aucune créature ne répond à l'appel. Les créatures convoquées repartent automatiquement d'où elles sont venues 1 heure après avoir été appelées. Notez qu'une créature convoquée ne peut pas user de ce pouvoir dans l'heure qui suit son appel.

La plupart des monstres dotés de ce pouvoir ne l'emploient pas à la légère, tout simplement parce qu'ils contractent une dette auprès de celui qu'ils appellent. En général, ils y ont recours quand il leur faut sauver leur vie.

Un niveau de sort accompagne chaque pouvoir de convocation pour ce qui est des tests de Concentration et des tentatives de dissipation de la créature appelée. Comme le précise la page 37 du *Guide du Maître*, aucun point d'expérience n'est accordé pour les créatures convoquées.

**Créature artificielle (type).** Les créatures artificielles sont des objets animés ou des monstres créés de toutes pièces.

**Attributs.** Les créatures artificielles ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 de leurs dés de vie (comme un prêtre).
- Pas de jets de sauvegarde favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, du moins si la créature artificielle possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la

plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

**Traits.** Les créatures artificielles ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision nocturne.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets de Nécromancie.
- Ne peuvent soigner les dégâts de leur chef, mais peuvent être réparées par un certain type d'effet (voir la description de chaque créature) ou par le biais du don Création de créature artificielle (cf. page 206). Une créature artificielle dotée de guérison accélérée bénéficie normalement de cette particularité.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie.
- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs (cf. page 145 du *Manuel des Joueurs*). Destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.
- N'ayant jamais connu la vie, une créature artificielle ne peut pas être rappelée à la vie ou ressuscitée.
- Comme son corps est une masse de matière inerte, il est difficile de détruire une créature artificielle. Elle bénéficie de points de vie supplémentaires selon sa taille, comme le montre la table ci-dessous.

Taille de la créature artificielle	Points de vie supplémentaires	Taille de la créature artificielle	Points de vie supplémentaires
Infime (I)	—	Grande (G)	30
Minuscule (Min)	—	Très grande (TG)	40
Très petite (TP)	—	Gigantesque (Gig)	60
Petite (P)	10	Colossale (C)	80
Moyenne (M)	20		

- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand elles sont de forme vaguement humanoïde, auquel cas elles sont également formées au maniement de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Ne sont pas formées au port des armures.
- Les créatures artificielles ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

**Créature artificielle vivante (sous-type).** Créature artificielle vivante est un nouveau sous-type de créature artificielle. Il s'applique aux êtres acquérant une conscience et un libre arbitre au prix de puissants et complexes enchantements de création. Les créatures artificielles vivantes mêlent des aspects de créatures artificielles et de créatures vivantes.

**Attributs.** Les créatures artificielles vivantes tirent leurs dés de vie, leur bonus de base à l'attaque, leurs jets de sauvegarde et leurs points de compétence de leur classe de personnage.

**Traits.** Les créatures artificielles vivantes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Contrairement aux autres créatures artificielles, les créatures artificielles vivantes ont une valeur de Constitution. Elles ne bénéficient pas de points de vie supplémentaires en fonction



de leur taille mais en gagnent (ou en perdent) selon leur bonus (ou malus) de Constitution, comme c'est le cas des autres créatures vivantes.

- Contrairement aux autres créatures artificielles, les créatures artificielles vivantes n'ont ni la vision dans le noir ni la vision nocturne.
- Contrairement aux autres créatures artificielles, les créatures artificielles vivantes ne sont pas immunisées contre les effets mentaux.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, les maladies, la nausée, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie.
- Une créature artificielle vivante ne soigne pas les dégâts de manière naturelle.
- Contrairement aux autres créatures artificielles, les créatures artificielles vivantes ne sont pas immunisées contre les coups critiques, les effets nécessitant un jet de Vigueur, la mort par dégâts excessifs, les dégâts non-létaux, l'étourdissement, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, les effets de mort et les effets de Nécromancie.
- Contrairement aux autres créatures artificielles, les créatures artificielles vivantes peuvent recourir à l'action de course.
- Les créatures artificielles vivantes sont affectées par les sorts qui visent les créatures artificielles et ceux qui visent les créatures vivantes. Par exemple, les dégâts qu'elles subissent peuvent être soignés par un sort de *soins légers* ou de *réparation des dégâts légers* et elles sont vulnérables à *mise à mal*. Cependant, les sorts accompagnés du registre de la guérison ne produisent que la moitié de leurs effets habituels sur une telle créature.
- Une créature artificielle vivante dont le total de points de vie tombe à 0 est hors de combat (comme une créature vivante). Elle ne peut alors entreprendre qu'une action de mouvement ou une action simple par round mais ne risque pas d'aggraver son état. Lorsque ses points de vie sont compris entre -1 et -9, elle est inerte. Elle est alors inconsciente et sans défense et ne peut pas entreprendre la moindre action. Toutefois, elle ne perd pas de points de vie supplémentaires (sauf si on lui inflige de nouveaux dégâts).
- Peut pas être rappelée à la vie ou ressuscitée.
- Les créatures artificielles ne respirent pas, mais elles ont besoin de 8 heures de repos pour préparer leurs sorts.

**Créature magique (type).** Les créatures magiques sont semblables aux animaux, mais elles peuvent avoir une valeur d'Intelligence supérieure à 2. Elles possèdent habituellement des pouvoirs extraordinaires ou surnaturels. Parfois, leur apparence ou leurs coutumes sont des plus étranges.

**Attributs.** Les créatures magiques ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal à leur total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes et de Vigueur favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les créatures magiques ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Ne sont pas formées au port des armures.
- Les créatures magiques mangent, dorment et respirent.

**Dés de vie raciaux.** Il s'agit des dés de vie qu'un monstre gagne en vertu de son type. Cela ne concerne donc pas les dés

de vie qui découlent de l'acquisition de niveaux de classe. Par exemple, le gardien armande décrit dans ce manuel est une créature à 9 DV en raison de ses quatre niveaux de moine. Toutefois, il possède 5 DV raciaux (comme une armande dénuée de niveaux de classe).

**Dragon (type).** Les dragons sont des créatures reptiliennes, le plus souvent ailées, qui possèdent de nombreux pouvoirs magiques ou inhabituels.

**Attributs.** Les dragons ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d12.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de leurs dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (6 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les dragons ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre les effets de sommeil magiques et la paralysie.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand ils sont de forme vaguement humanoïde (ou capables d'adopter une telle forme), auquel cas ils sont également formés au maniement des armes courantes et de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Ne sont pas formés au port des armures.
- Les dragons mangent, dorment et respirent.

**Eau (sous-type).** Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de l'Eau. Les créatures de l'Eau disposent toujours d'une vitesse de déplacement à la nage et peuvent évoluer dans l'eau sans effectuer le moindre test de Natation. De telles créatures respirent sous l'eau. Généralement, elles respirent aussi à l'air libre.

**Élémentaire (type).** Les élémentaires sont constitués de l'un des quatre éléments de base : l'Air, l'Eau, le Feu ou la Terre.

**Attributs.** Les élémentaires ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 de leurs dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de sauvegarde favorables selon l'élément : Vigueur (Eau et Terre) ou Réflexes (Air et Feu).
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les élémentaires ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie et l'étourdissement.
- Immunité contre les coups critiques et la prise en tenaille.
- Contrairement à la plupart des créatures vivantes, les élémentaires ne sont pas affublés d'une nature duale : leur âme et leur corps ne font qu'un. Quand un élémentaire est tué, nulle âme n'est libérée. Les sorts rappelant l'âme, comme *rappel à la vie*, *réincarnation* et *résurrection*, sont donc sans effet. Pour rappeler un élémentaire à la vie, il faut user de *souhait*, *souhait limité*, *miracle* ou *résurrection suprême*.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand ils sont de forme vaguement humanoïde, auquel cas ils sont également formés au maniement des



armes courantes et de toutes les armes mentionnées dans leur profil.

- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les élémentaires dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les élémentaires ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

**Engloutissement (Ext).** Si la créature dotée de cette attaque spéciale commence son tour de jeu avec un adversaire dans la gueule (cf. étreinte, plus bas), elle peut tenter un nouveau test de lutte (comme si elle faisait une tentative d'immobilisation). En cas de succès, elle engloutit sa proie, qui subit les dégâts de morsure. Sauf indication contraire, la catégorie de taille de l'adversaire doit être strictement inférieure à la sienne.

Les conséquences de l'engloutissement varient d'une créature à l'autre ; elles sont détaillées dans la description de chacune. Les adversaires avalés sont considérés agrippés, mais pas la créature. Un personnage avalé peut se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante (les dégâts à infliger sont indiqués dans la description de la créature). L'estomac a une CA de  $10 + 1/2$  bonus d'armure naturelle, sans ajustement de taille ou de Dextérité. Si la victime remporte un test de lutte, elle remonte dans la bouche, où elle peut être mordue et éventuellement avalée de nouveau.

**Environnement.** Cette ligne du profil dévoile le type de climat et de milieu naturel où évolue généralement la créature. Il s'agit d'une préférence. Notez que l'environnement en question peut parfaitement apparaître (en totalité ou en partie) dans certains donjons, en raison de quelque effet magique ou interférence surnaturelle. Le Chapitre 5 du *Guide du Maître* en dit plus long sur les différents types de climats et de milieux naturels.

*Quelconque.* Pas d'environnement de prédilection.

*Froid.* Climats arctiques et subarctiques. Toute région dans laquelle des conditions climatiques hivernales sévissent durant la majeure partie de l'année.

*Tempéré.* Toute région alternant des saisons chaudes et froides.

*Chaud.* Climats tropicaux et subtropicaux. Toute région dans laquelle des conditions climatiques estivales sévissent durant la majeure partie de l'année.

*Aquatique.* Eau douce ou salée.

*Déserts.* Toute région sèche à la végétation éparse.

*Forêts.* Toute région recouverte d'arbres.

*Collines.* Toute région accidentée mais pas montagneuse.

*Marécages.* Régions basses, plates et détrempées, parmi lesquelles les marais.

*Montagnes.* Région accidentée plus élevée que de simples collines.

*Plaines.* Région relativement plate qui n'est ni un désert, ni un marécage, ni une forêt.

*Nom de plan.* Plan d'origine d'une créature extraplanaire.

*Souterrains.* Régions souterraines.

**Étreinte (Ext).** Si la créature réussit à toucher son adversaire à l'aide d'une arme naturelle de corps à corps (généralement sa morsure ou un coup de griffes), elle inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (cf. *Lutte*, page 157 du *Manuel des Joueurs*). Aucune attaque de contact initiale n'est nécessaire.

Sauf indication contraire, ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires dont la taille est strictement inférieure à celle de la créature. Toute créature qui engage une lutte a deux options : mener la lutte normalement ou se contenter d'utiliser un membre pour saisir son adversaire. Si elle choisit la seconde, elle subit un malus de  $-20$  aux tests de lutte, mais n'est pas considérée comme agrippée (autrement dit, elle ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA, contrôle toujours la zone qui l'entoure et peut utiliser ses attaques restantes contre d'autres adversaires).

Une fois que la créature a assuré sa prise, elle n'inflige pas de dégâts supplémentaires, sauf si elle possède également l'attaque spéciale de constriction (cf. ci-dessus). Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts correspondant au membre qui immobilise l'adversaire plus les dégâts correspondant à la constriction, si la créature possède aussi ce pouvoir (ils sont détaillés dans la description de la créature).

Quand la créature saisit son adversaire suite à une attaque de type étreinte, elle l'attire dans l'espace qu'elle occupe, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle le tient d'un seul membre, elle peut même se déplacer, pour peu qu'elle soit assez forte pour le porter ou le traîner.

**Éventration (Ext).** Si une créature pourvue de cette attaque spéciale touche à l'aide de l'attaque naturelle précisée dans sa description, elle lacère violemment son adversaire. Une attaque d'éventration inflige des dégâts égaux à l'attaque naturelle de la créature +  $1,5$  fois son modificateur de Force (sa description précise le nombre exact).

**Extérieur (type).** Les Extérieurs sont partiellement composés de l'essence d'un autre plan que le plan Matériel. Certaines créatures acquièrent ce type en atteignant un état d'existence spirituelle supérieur (ou inférieur).

*Attributs.* Les Extérieurs ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à leur total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté favorables.
- Nombre de points de compétence égal à  $(8 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$  par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

*Traits.* Les Extérieurs ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Contrairement à la plupart des autres créatures, les Extérieurs ne sont pas affublés d'une nature duale : leur âme et leur corps ne font qu'un. Quand un Extérieur est tué, nulle âme n'est libérée. Les sorts rappelant l'âme, comme *rappel à la vie*, *réincarnation* et *résurrection*, sont donc sans effet. Pour rappeler un Extérieur à la vie, il faut user de *souhait*, *souhait limité*, *miracle* ou *résurrection suprême*. Toutefois, s'il est doté du sous-type natif (cf. la page 217), il peut être rappelé à la vie, réincarné ou ressuscité comme n'importe quelle autre créature vivante.
- Formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et de toutes les armes apparaissant dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les Extérieurs dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les Extérieurs respirent, mais ils n'ont pas besoin de manger et de dormir (bien qu'ils le puissent). Les Extérieurs natifs respirent, mangent et dorment.



**Extraplanaire (sous-type).** Ce sous-type est appliqué aux créatures qui ne se trouvent pas dans leur plan d'origine. Elles l'acquièrent et le perdent donc au fil de leurs pérégrinations interplanaires. Cet ouvrage partant du principe que vos rencontres se déroulent dans le plan Matériel, nombre de créatures en sont dotées (mais il faut le leur retirer dans leur plan d'origine). Du reste, le plan d'origine de tous les monstres est précisé dans leur profil, sachant que chaque plan est tiré de la cosmologie de la Grande Roue (cf. Chapitre 5 du *Guide du Maître*). Si votre campagne exploite une cosmologie différente, assignez un plan d'origine différent à chacun de vos monstres extraplanaires.

Les créatures qui ne sont pas affublées de ce sous-type sont originaires du plan Matériel. Elles acquièrent donc le sous-type extraplanaire quand elles le quittent. Par contre, aucune créature n'est pourvue de ce type quand elle se trouve dans un plan transitoire. Au sein de la cosmologie de D&D, cela concerne le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre.

**Facultés psioniques (Mag).** Ces pouvoirs magiques sont générés par la force mentale de la créature. Le DD du jet de sauvegarde d'une faculté psionique est égal à 10 + niveau du sort dupliqué + modificateur de Charisme de la créature.

**Fée (type).** Les fées sont des créatures dotées de pouvoirs surnaturels et liées à la nature, à un lieu ou à un type d'énergie. La plupart sont de forme humaine.

**Attributs.** Les fées ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d6.
- Bonus de base à l'attaque égal à 1/2 de leurs dés de vie (comme un magicien).
- Jets de Réflexes et de Volonté favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (6 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les fées ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Formées au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil.
- Formées au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les fées dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formées au port de l'armure. Elles sont formées au maniement des boucliers si elles sont également formées au port d'un type d'armure.
- Les fées mangent, dorment et respirent.

**Feu (sous-type).** Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le feu. Par contre, elle est vulnérable au froid, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de froid, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

**Froid (sous-type).** Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le froid. Par contre, elle est vulnérable au feu, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

**Géant (type).** Les géants sont des créatures humanoïdes dotées d'une grande force physique, et souvent de taille G au moins.

**Attributs.** Les géants ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 de leurs dés de vie (comme un prêtre).

- Jets de Vigueur favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les géants ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et de leurs éventuelles armes naturelles.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les géants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les géants mangent, dorment et respirent.

**Gobelinoïde (sous-type).** Les gobelinoïdes sont des humanoïdes à la nature furtive qui vivent de la chasse et du pillage. Ils parlent tous le goblin.

**Guérison accélérée (Ext).** La créature récupère les points de vie perdus à un rythme extrêmement rapide, le plus souvent à raison de plusieurs pv par round. Par exemple, le troll des cavernes bénéficie d'une guérison accélérée (8). Cette distinction exceptée, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison naturelle (cf. *Manuel des Joueurs*, page 146). Elle ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder (sauf indication contraire).

**Humanoïde (type).** Les humanoïdes ont généralement deux bras, deux jambes et une tête (ou au moins un torse, des bras et une tête). Ils n'ont que peu de pouvoirs surnaturels ou extraordinaires (voire pas du tout), mais sont doués de langage et évoluent au sein de sociétés développées. Ils sont le plus souvent de taille P ou M. Tous possèdent également un sous-type, comme elfe, gobelinoïde ou reptilien.

Les humanoïdes ayant 1 DV échangent leurs attributs d'humanoïde contre leurs aptitudes de classe de PJ ou de PNJ. Ils sont présentés comme des hommes d'armes de niveau 1, ce qui signifie qu'ils ont des facultés de combat moyennes et des jets de sauvegarde défavorables.

Les humanoïdes ayant plus de 1 DV (les gnolls et les gobelours, par exemple) sont les seuls qui exploitent les attributs de ce type.

**Attributs.** Les humanoïdes ont les attributs suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dés de vie. d8 ou par une classe de personnage.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 de leurs dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Réflexes favorables (généralement variable).
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie ; ou par une classe de personnage.

**Traits.** Les humanoïdes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Formés au maniement des armes courantes ou par une classe de personnage.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers, ou par une classe de personnage. Les humanoïdes dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au



port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.

- Les humanoïdes mangent, dorment et respirent.

**Humanoïde monstrueux (type).** Ces humanoïdes ont des traits ou des membres monstrueux. Le plus souvent, ils sont dotés de pouvoirs magiques.

**Attributs.** Les humanoïdes monstrueux ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à leur total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes et de Volonté favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les humanoïdes monstrueux ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formés au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les humanoïdes monstrueux dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les humanoïdes monstrueux mangent, dorment et respirent.

**Immunité.** Une créature qui est immunisée contre un effet est insensible à celui-ci (en bien comme en mal). Il est impossible de réprimer une immunité pour jouir d'un effet bénéfique.

**Intangible (sous-type).** Certaines créatures sont de nature intangible alors que d'autres acquièrent ce sous-type à un moment de leur évolution (c'est le cas des créatures qui deviennent des fantômes, par exemple). Les créatures intangibles n'ont pas de corps physique. Elles ne peuvent être touchées que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les attaques non magiques. Même quand elles sont touchées par un sort ou une arme magique, elles ont 50 % de chances de ne pas être affectées par l'attaque (sauf si celle-ci est portée à l'aide d'une arme *spectrale*, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Les sorts qui n'infligent pas de dégâts les affectent normalement, sauf s'ils visent expressément des créatures tangibles (par exemple, *implosion*) ou s'ils produisent un effet tangible n'affectant pas les créatures intangibles (par exemple, *mur de pierre* ou *toile d'araignée*). Bien qu'il ne s'agisse pas d'une attaque magique, l'eau bénite affecte les morts-vivants intangibles (là encore, avec 50 % de chances de fonctionner seulement).

Leurs attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de leurs cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force (comme *armure de mage*). Les attaques non magiques portées par les créatures intangibles à l'aide d'armes de corps à corps n'affectent pas les cibles tangibles. Quand elles portent une attaque au corps à corps au moyen d'armes magiques, elles ont 50 % de chances de rater les cibles tangibles, sauf si leurs armes sont pourvues de la propriété spéciale *spectrale* (pas de chances de rater dans ce cas).

L'équipement d'une créature intangible reste intangible tant qu'il est en sa possession. Si elle lâche un objet, celui-ci redevient tangible et la créature ne peut plus le manipuler. Si une créature intangible recourt à une arme de jet ou une arme à distance, le projectile devient aussitôt tangible et peut donc affecter les cibles tangibles (pas de chances de rater). Les objets magiques d'une créature intangible fonctionnent normalement. De même, les sorts d'une créature intangible affectent les cibles tangibles.

Les créatures intangibles n'ont pas de bonus d'armure naturelle, mais elles disposent d'un bonus de parade égal à leur bonus de Charisme (+1 minimum, même si leur valeur de Charisme est trop faible pour qu'elles puissent prétendre au moindre bonus).

Les créatures intangibles peuvent, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais elles doivent rester adjacentes à la surface extérieure de ces derniers. Cela signifie qu'elles sont incapables de traverser des objets dont l'espace est plus grand que le leur. Elles ressentent la présence des créatures et objets situés dans une case adjacente, mais leurs ennemis bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater) quand elles se trouvent dans un objet. Pour voir plus loin et porter une attaque normale, il leur faut en sortir. De son côté, la créature intangible ainsi dissimulée bénéficie d'un abri total. Il ne s'agit plus que d'un abri quand elle se prend à un adversaire situé hors de l'objet. Cela signifie que son ennemi peut également la frapper s'il a préparé son action. Notez que les créatures intangibles sont incapables de traverser un effet de force.

Les créatures intangibles se déplacent et agissent aussi aisément dans l'eau qu'à l'air libre. Elles ne tombent pas et ne peuvent donc pas subir de dégâts de chute. Elles sont incapables de se livrer à des attaques de croc-en-jambe ou de lutte (et sont immunisées contre celles-ci). En fait, elles sont incapables de se livrer à une action physique consistant à déplacer ou à manipuler un adversaire ou son équipement (et ne peuvent être sujettes à de telles actions). Elles ne pèsent rien et ne déclenchent donc pas les pièges actionnés par le poids.

Elles se déplacent dans un silence total et ne peuvent pas être entendues à l'aide de tests de Perception auditive, sauf si elles font volontairement du bruit. Enfin, elles n'ont pas de valeur de Force. C'est donc leur modificateur de Dextérité qui s'applique à leurs attaques au corps à corps (de même qu'à leurs attaques à distance). Face à elles, les sens qui ne dépendent pas de la vue, comme l'odorat ou la vision aveugle, sont peu ou pas utiles. Enfin, elles sont pourvues d'un sens de l'orientation inné et se déplacent à leur vitesse maximale, même quand elles ne voient rien.

**Lien télépathique (Ext).** Les créatures pourvues de ce pouvoir partagent une conscience collective, ce qui leur permet de communiquer via télépathie avec les représentants de leur espèce. Tant qu'elles se trouvent à une certaine distance (précisée dans leur description) les unes des autres, elles sont en contact permanent. Si l'une d'elles est consciente d'un danger, toutes le sont. De plus, il suffit que l'une ne soit pas prise au dépourvu pour que les autres ne le soient pas non plus. Enfin, aucune d'elles n'est prise en tenaille sauf si elles le sont toutes.

**Loi (sous-type).** Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement loyal. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont loyales (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient loyales, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type



Loi vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement loyal (cf. *Réduction des dégâts*, plus bas).

**Mal (sous-type).** Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement mauvais. Ces Extérieurs sont également appelés fiélons. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont mauvaises (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient mauvaises, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Mal vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement mauvais (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

**Métamorphe (sous-type).** Les métamorphes ont le pouvoir surnaturel d'adopter une ou plusieurs formes. Nombre d'effets magiques permettent d'en faire autant et toutes les créatures capables de se transformer ne relèvent pas de ce sous-type.

**Trais.** Les métamorphes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et de toutes les armes figurant dans leur profil.
- Formés au port de l'armure apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les métamorphes dont le profil n'en indique pas ne sont formés au port d'aucune armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.

**Modes de déplacement.** Certaines créatures possèdent des modes de déplacement autres que la marche ou la course. Sauf précision contraire, tous sont d'origine naturelle (et non magique).

**Creusement.** La créature peut creuser des galeries dans la terre, mais pas dans la roche (sauf si sa description mentionne le contraire). Il lui est impossible de « courir » ou de « charger » en creusant. Généralement, elle ne laisse derrière elle aucun tunnel utilisable par autrui (ce qu'elle déblaye est laissé derrière elle ou elle se contente de traverser la terre). Pour de plus amples détails, reportez-vous à la description de chaque créature.

**Escalade.** Toute créature ayant ce mode de déplacement bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test de compétence chaque fois qu'elle tente de grimper à un mur (ou de gravir une pente) auquel est associé un DD supérieur à 0, mais elle a la possibilité de faire 10 (cf. *Test sans jet de dé*, page 65 du *Manuel des Joueurs*) même sous la menace de l'ennemi ou si elle n'a théoriquement pas le temps de le faire. Elle grimpe toujours à la vitesse indiquée. Si le monstre tente une escalade accélérée (cf. page 78 du *Manuel des Joueurs*), il double sa vitesse d'escalade (ou peut utiliser sa vitesse de base au sol, au choix) et n'effectue qu'un seul test de compétence, qui s'accompagne d'un malus de -5. Il est impossible de « courir » en grimpant. La créature conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant une escalade et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus particulier pour la toucher.

**Nage.** La créature peut se déplacer dans l'eau à la vitesse indiquée sans avoir à effectuer de test de Natation. Chaque fois qu'elle tente une action spéciale ou d'éviter un danger, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation. Elle peut toujours choisir de faire 10, même si on la distrait ou si elle n'a théoriquement pas le temps de le faire. Il est possible de « courir » en nageant, mais uniquement à condition de nager en ligne droite.

**Vol.** La créature peut voler à la vitesse indiquée si elle ne porte pas plus qu'une charge légère (cf. *Poids transportable*, page 161 du *Manuel des Joueurs*). Notez qu'une armure intermédiaire ne constitue pas forcément une charge intermédiaire. La vitesse en vol s'accompagne d'une parenthèse indiquant le degré de manœuvrabilité du monstre, selon les critères suivants :

- Parfaite. La créature peut exécuter toutes les manœuvres aériennes qu'elle souhaite ou presque. Elle se déplace dans les airs comme un humain en pleine possession de ses moyens le fait sur la terre ferme.
- Bonne. La créature est extrêmement agile dans les airs (comme une mouche ou un colibri, par exemple). Cela étant, elle ne change pas aussi aisément de direction que si elle disposait d'une manœuvrabilité parfaite.
- Moyenne. La créature vole comme un oiseau de petite taille.
- Médiocre. Elle vole comme un grand oiseau.
- Déplorable. Elle sait à peine voler.

Tout monstre capable de voler peut attaquer en piqué. Cette attaque fonctionne comme une charge, mais la créature doit parcourir un minimum de 9 mètres tout en plongeant d'au moins 3 mètres. Elle ne peut frapper qu'à l'aide de ses griffes ou de ses serres, mais inflige des dégâts doublés en cas de coup au but. Il est possible de « courir » en volant, à condition de voler en ligne droite.

Pour plus de précisions, reportez-vous à *Déplacement tactique aérien*, page 20 du *Guide du Maître*.

**Mort-vivant (type).** Les morts-vivants sont des créatures qui étaient autrefois vivantes et qui, une fois mortes, ont été réanimées par des puissances surnaturelles ou divines.

**Attributs.** Les morts-vivants ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d12.
- Bonus de base à l'attaque égal à 1/2 de leurs dés de vie (comme un magicien).
- Jets de Volonté favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (4 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, du moins si le mort-vivant possède une valeur d'Intelligence. Cependant, beaucoup sont dénués d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

**Traits.** Les morts-vivants ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement. Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution).
- Ne peuvent soigner seuls les dégâts s'ils n'ont pas de valeur d'Intelligence. Toutefois, l'énergie négative (comme un sort de *blesse*) permet de les soigner. La particularité guérison accélérée fonctionne normalement, qu'elle que soit l'Intelligence de la créature.
- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).
- Utilisent le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.



- Non affectés par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*. Cependant, *résurrection* et *résurrection suprême* les affectent normalement. Ces sorts font d'eux les créatures vivantes qu'ils étaient avant.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et des armes mentionnées dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les morts-vivants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les morts-vivants ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

**Natif (sous-type).** Ce sous-type n'est applicable qu'aux Extérieurs. Ceux qui en sont dotés ont des ancêtres mortels ou entretiennent un lien étroit avec le plan Matériel. De fait, ils peuvent être rappelés à la vie, réincarnés ou ressuscités (comme n'importe quelle autre créature vivante). Les créatures issues de ce sous-type sont originaires du plan Matériel.

Contrairement aux véritables Extérieurs, les Extérieurs natifs ont besoin de manger et de dormir.

**Niveau global équivalent (NGE).** Ce nombre représente la puissance globale d'une créature comparée à celle d'un personnage tiré du *Manuel des Joueurs*. Ainsi, une créature dotée d'un NGE de 10 est à peu de choses près aussi puissante qu'un personnage de niveau 10. Le NGE d'une créature est égal à la somme de ses dés de vie (ce qui inclut ses niveaux de classe) et de son ajustement de niveau. Par exemple, une esquille homochromique a 2 DV et un ajustement de niveau de +4. Elle est donc l'équivalent d'un personnage de niveau 6.

**Nuée (sous-type).** Les nuées sont d'importantes concentrations de créatures de taille I, Min ou TP qui sont considérées comme une seule et unique créature en termes de jeu. Sauf indication contraire, une nuée présente toutes les spécificités de son type. Elle a un ensemble de dés de vie et de points de vie, un modificateur d'initiative, une vitesse de déplacement et une classe d'armure. Elle effectue des jets de sauvegarde comme une seule et même créature.

Une nuée occupe une case (si elle est constituée de créatures non volantes) ou un cube (si elle est constituée de créatures volantes) de 3 mètres d'arête, mais son allonge est de 0 mètre. Quand elle passe à l'attaque, la nuée entre dans l'espace occupé de son adversaire, provoquant ainsi une attaque d'opportunité de sa part. Elle occupe alors le même espace que celui-ci, quelle que soit la taille de ce dernier, car elle le recouvre littéralement. Elle peut traverser des cases occupées par des ennemis (et vice versa) sans la moindre gêne, mais elle provoque alors des attaques d'opportunité. En outre, elle peut se faufiler dans les trous et fissures assez grands pour renfermer l'un des spécimens la composant.

Une nuée de créatures de taille TP est constituée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Min est constituée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille I est constituée de 10 000 créatures, qu'elles volent ou non. Les nuées de créatures non volantes renferment bien plus de créatures qu'une case de 3 m × 3 m ne saurait en accueillir normalement, car elles sont particulièrement denses. Du reste, les créatures les constituant se marchent les unes sur les autres lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. Les nuées les plus grandes sont en réalité constituées de plusieurs nuées. Par

exemple, une nuée de 15 000 mille-pattes est en fait composée de dix nuées, chacune occupant une case de 3 m × 3 m. L'espace occupé par les nuées est aisément façonnable, mais toutes restent généralement adjacentes.

**Traits.** Une nuée n'a ni avant, ni arrière, ni anatomie discernable. Elle est donc immunisée contre les coups critiques et la prise en tenaille. Les armes tranchantes et perforantes infligent des dégâts réduits de moitié aux nuées constituées de créatures de taille TP. De leur côté, les nuées de taille I ou Min sont immunisées contre les dégâts de toutes les armes.

Les nuées se dispersent quand elles tombent à 0 pv ou moins. Elles ne sont jamais chancelantes et les dégâts qu'elles subissent ne peuvent les conduire à un état mourant. En outre, il est impossible de leur faire un croc-en-jambe, de les agripper ou de les bousculer. Elles ne peuvent pas davantage agripper un adversaire.

Les nuées sont immunisées contre les sorts et effets qui visent un nombre précis de créatures (ce qui inclut les sorts ne visant qu'une cible, comme *désintégration*), à l'exception des effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral) quand elles possèdent une valeur d'Intelligence et un esprit de ruche. Les sorts et effets de zone, comme les armes à impact et de nombreuses évocations, leur infligent 50 % de dégâts en plus.

Les nuées composées de créatures de taille I ou Min sont vulnérables aux grands vents, comme ceux créés par une *bourrasque*. Pour ce qui est de déterminer les effets du vent sur une nuée, considérez celle-ci comme un monstre de même taille que les créatures qui la constituent (cf. *Vents*, page 94 du *Guide du Maître*). Par exemple, une nuée de criquets (créatures de taille I) sera emportée par un vent violent. Les effets de vent infligent à une nuée 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau de sort (ou dé de vie de la créature qui en est à l'origine, comme dans le cas du cyclone d'un élémentaire de l'Air). Une nuée qui sombre dans l'inconscience en raison d'un trop grand nombre de points de dégâts non-létaux est désorganisée et se disperse. Elle ne se reforme pas avant que ses points de vie ne dépassent les dégâts non-létaux qui lui ont été infligés.

**Attaque de nuée.** Les créatures dotées de ce sous-type ne portent pas d'attaques classiques au corps à corps. Elles infligent automatiquement des dégâts aux créatures dont elles occupent l'espace au terme de leur déplacement, sans effectuer de jet d'attaque. Leur profil propose « nuée » aux lignes consacrées à l'attaque et à l'attaque à outrance, sans que le moindre bonus à l'attaque soit précisé. La quantité de dégâts infligée par une nuée est basée sur le nombre de ses dés de vie, comme le montre la table ci-dessous.

DV de la nuée	Dégâts de base de la nuée
1-5	1d6
6-10	2d6
11-15	3d6
16-20	4d6
21 ou plus	5d6

Sauf indication contraire, les attaques d'une nuée ne sont pas magiques. Une réduction des dégâts suffisamment élevée, l'intangibilité et autres pouvoirs spéciaux confèrent une immunité contre les nuées (ou une bonne résistance). Ceci dit, certaines usent également d'acide, de venin, d'absorption de sang ou d'autres attaques spéciales.

Les nuées ne contrôlent pas la case dans laquelle elles se trouvent en compagnie de leur victime et ne portent donc pas d'attaques d'opportunité. Par contre, elles distraient leurs adversaires, comme suit :



**Distraction (Ext).** Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 DV de la nuée + son modificateur de Constitution ; le DD exact est donné dans la description de chacune) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Pour lancer un sort ou se concentrer dans l'espace d'une nuée, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort). Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences exigeant patience et concentration. Ce pouvoir n'affecte pas la cible si elle n'est pas vulnérable aux dégâts de la nuée.

**Octroi d'énergie (Sur).** Ce pouvoir confère de l'énergie vitale d'un simple contact. Il s'active automatiquement lorsqu'on porte une attaque au corps à corps ou à distance. Chaque octroi d'énergie confère un ou plusieurs niveaux positifs (la description de la créature précise le nombre exact) aux créatures vivantes. Sauf indication contraire, l'utilisateur du pouvoir perd 5 points de vie temporaires par niveau positif octroyé. Une créature ne peut avoir un nombre de niveaux positifs supérieur à son bonus de Constitution (minimum 1).

Pour chaque niveau positif, la cible du pouvoir bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 aux tests de compétence et de caractéristique, aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde. De plus, elle gagne 1 niveau ou dé de vie effectif (valable dès qu'il entre dans le calcul d'un jet de dé ou d'une variable numérique). Un lanceur de sorts gagne un emplacement de sorts du niveau le plus élevé auquel il a accès et (le cas échéant) un sort préparé de ce niveau. Ces gains persistent jusqu'à ce que le niveau positif disparaisse.

Les niveaux positifs perdurent pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'un sort y mette un terme (par exemple, *restauration*). Au bout de 24 heures, le niveau positif disparaît automatiquement.

Les morts-vivants réagissent aux niveaux positifs comme les vivants aux niveaux négatifs. Un personnage mort-vivant pourvu d'autant de niveaux positifs que de niveaux est instantanément détruit. Au bout de 24 heures, il doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV de l'attaquant + son modificateur de Charisme). Le DD apparaît dans la description de chaque monstre. En cas de succès, le niveau positif disparaît sans effet secondaire. La cible doit cependant effectuer un jet de sauvegarde par niveau positif acquis. En cas d'échec, le niveau positif disparaît également, mais la cible perd également un niveau (ou dé de vie).

**Odorat (Ext).** Ce pouvoir permet à la créature de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur. La créature peut identifier les odeurs familières, de la même manière que les humains sont capables de reconnaître ce qu'ils ont déjà vu.

L'odorat permet à la créature de repérer les adversaires situés dans un rayon de 9 mètres. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), voire triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

Quand une créature repère une odeur, elle ne sait pas l'endroit exact d'où elle provient ; elle sait juste qu'elle se trouve quelque part à portée. Une action de mouvement lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. Enfin, si elle se trouve à moins de 1,50 mètre, elle peut la localiser avec précision.

Si elle possède le don Pistage, la créature peut suivre des traces à l'odeur, pour peu qu'elle réussisse les tests de Sagesse (ou de Survie) nécessaires. Si la piste est fraîche, le DD du test est généralement de 10 (quelle que soit la surface sur laquelle

l'adversaire est passé). Il augmente ou diminue en fonction de l'intensité de l'odeur, du nombre de cibles suivies et du temps qui s'est écoulé depuis leur passage (+2 par heure). Ces détails exceptés, cette utilisation du pouvoir obéit aux mêmes règles que le don Pistage. Une créature suivant les traces à l'odeur ignore les effets de la surface et de la mauvaise visibilité.

**Paralysie (Ext ou Sur).** Cette attaque spéciale immobilise la victime. Une créature paralysée est incapable de se déplacer, de parler ou d'entreprendre une action physique. Elle est clouée sur place, immobile et sans défense. La paralysie affecte le corps et on y résiste généralement au moyen d'un jet de Vigueur (la description de la créature donne le DD de sauvegarde). Contrairement à *immobilisation de personne* et autres effets similaires, la paralysie n'autorise pas un jet de sauvegarde par round. Une créature ailée paralysée dans les airs tombe. Une créature évoluant dans l'eau ne peut plus nager et court le risque de se noyer.

**Pattes arrière (Ext).** Une créature dotée de cette attaque spéciale bénéficie d'attaques naturelles supplémentaires quand elle parvient à agripper son adversaire. Normalement, un monstre ne peut attaquer qu'avec une seule de ses armes naturelles en situation de lutte. Cependant, s'il possède ce pouvoir, il peut généralement porter deux attaques de griffes supplémentaires, utilisables contre l'adversaire agrippé uniquement. Ces attaques ne sont pas sujettes au malus habituel de -4 que l'on applique lorsque l'on attaque à l'aide d'une arme naturelle en situation de lutte.

Pour utiliser ce pouvoir, le monstre doit commencer son tour de jeu agrippé à sa victime. Il lui est impossible d'engager une lutte et d'user de ses pattes arrière dans le même tour.

**Perception aveugle (Ext).** À l'aide de sens autres que la vue (ouïe, odorat, etc.), une créature dotée de perception aveugle remarque tout ce qu'elle est incapable de distinguer par le biais de la vue. En règle générale, la créature n'a pas besoin d'effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les individus se trouvant à portée de son pouvoir de vision aveugle, mais elle doit disposer d'une ligne d'effet avec la créature qu'elle souhaite « voir ». Les adversaires qu'elle ne saurait voir bénéficient d'un camouflage total à son égard, et elle a donc des chances de les rater quand elle les frappe. La visibilité affecte ses déplacements normalement. Enfin, la créature est privée de son bonus de Dextérité à la CA contre les attaques des créatures qu'elle ne peut voir.

**Perception des vibrations (Ext).** La créature est sensible aux vibrations et localise automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol. Les monstres aquatiques dotés de ce pouvoir ressentent également la présence des créatures évoluant dans l'eau. Le rayon est indiqué dans la description.

**Piétinement (Ext).** En entreprenant une action complexe, la créature peut se déplacer à deux fois sa vitesse et piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Pour ce faire, elle n'a qu'à marcher sur sa cible. Toute créature dont l'espace est totalement occupé par l'assaillant est sujette à l'attaque de piétinement.

Si l'espace de la cible fait plus de 1,50 mètre, elle n'est piétinée que si l'assaillant passe sur toutes les cases qu'elle occupe. Si celui-ci ne passe que sur une partie de l'espace occupé par la cible, cette dernière est en droit de lui porter une attaque d'opportunité (accompagnée d'un malus de -4). Si l'assaillant achève son déplacement dans une case qui lui est interdite, il



est déplacé vers la dernière case possible par laquelle il est passé ou vers la case la plus proche (le cas échéant).

Cette attaque inflige des dégâts contondants (dégâts de coup de la créature + 1,5 fois son modificateur de Force). Le nombre exact est indiqué dans la description.

L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de -4. S'il décide de ne pas la porter, il peut s'écarter partiellement en réussissant un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est égal à  $10 + 1/2$  DV de la créature + son modificateur de Force (le DD exact est donné dans la description). L'assaillant ne peut infliger des dégâts de piétinement à une même cible qu'une seule fois par round, même s'il lui passe plusieurs fois dessus.

**Plante (type).** Cette catégorie regroupe toutes les créatures d'origine végétale. Notez que les plantes normales, comme celles qui poussent dans les jardins et les champs, n'ont pas de valeurs de Sagesse et de Charisme (cf. *Caractéristiques inexistantes*, plus haut). Bien qu'elles soient vivantes, il ne s'agit donc pas de créatures, mais d'objets.

**Attributs.** Les plantes ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à  $3/4$  de leurs dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.
- Nombre de points de compétence égal à  $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$  par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, du moins si la plante possède une valeur d'Intelligence. Cependant, certaines sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

**Traits.** Les plantes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement.
- Immunité contre les coups critiques.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Ne sont pas formées au port des armures.
- Les plantes mangent et respirent, mais elles ne dorment pas.

**Poison/venin (Ext).** Dans l'immense majorité des cas, les poisons ou venins causent un affaiblissement temporaire (cf. page 208). La cible a droit à un jet de Vigueur pour s'en prémunir. Sauf précision contraire, et quel que soit le résultat de ce premier jet de sauvegarde, elle doit en effectuer un second (identique) 1 minute après afin de déterminer si la substance toxique a un effet secondaire sur son organisme. La description de la créature fournit tous les détails nécessaires.

Une créature dotée d'une attaque empoisonnée est immunisée contre son propre venin et celui des autres représentants de son espèce.

Le jet de Vigueur à effectuer contre une substance toxique s'accompagne d'un DD égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de Constitution (le DD exact est donné dans la description). En cas de succès, l'adversaire échappe à l'effet (qui est annulé).

**Pouvoirs extraordinaires (Ext).** Les pouvoirs extraordinaires ne sont pas de nature magique. Ils continuent de fonctionner à l'intérieur d'une zone d'antimagie et les défenses classiques contre la magie sont inefficaces contre eux. Sauf indication contraire, il faut entreprendre une action libre pour y faire appel.

**Pouvoirs magiques (Mag).** Les pouvoirs magiques fonctionnent exactement comme des sorts (même s'ils ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle et s'ils ne nécessitent jamais de focaliseur ou de dépense de PX). Ils disparaissent au sein d'une zone d'antimagie et sont soumis à la résistance à la magie de la cible quand les sorts qu'ils reproduisent le sont également.

Le plus souvent, ils ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité, sauf si le texte indique que la créature peut s'en servir à volonté. Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique exige une action simple et provoque des attaques d'opportunité. Ceci dit, il est possible d'effectuer un test de Concentration pour utiliser un pouvoir magique sur la défensive et ainsi ne pas provoquer d'attaque d'opportunité, comme dans le cas d'un sort. On peut interrompre l'utilisation d'un pouvoir magique au même titre que l'incantation d'un sort. Par contre, ce type de pouvoir ne peut pas servir de contresort (de même qu'il est impossible de le contrer à l'aide d'un contresort).

Quand une créature dispose de pouvoirs magiques, le niveau auquel elle les lance est indiqué, ce qui permet de connaître toutes les variables associées au pouvoir (comme la portée et la durée). Il arrive que le niveau mentionné ne modifie en rien le pouvoir et qu'il soit même inférieur au niveau qu'il faut normalement avoir pour lancer le sort correspondant. Si aucun niveau de lanceur de sorts n'est indiqué, il est alors égal au nombre de dés de vie raciaux de la créature.

Au cas où le pouvoir s'accompagne d'un jet de sauvegarde, celui-ci est égal à  $10 + \text{niveau du sort correspondant au pouvoir} + \text{modificateur de Charisme du monstre}$ .

Certains pouvoirs magiques reproduisent les effets de sorts qui œuvrent différemment quand ils sont lancés par des personnages issus d'autres classes. Les pouvoirs magiques sont censés dupliquer les versions propres aux magiciens et ensorceleurs. Si le sort en question ne relève pas de ces deux classes, il s'agit d'un sort de prêtre, de druide, de barde, de paladin ou de rôdeur (dans cet ordre).

**Pouvoirs surnaturels (Sur).** Les pouvoirs surnaturels sont d'origine magique. Ils cessent de fonctionner au sein d'une zone d'antimagie, mais ne sont pas soumis à la résistance à la magie de la cible. On ne peut pas les dissiper. Sauf indication contraire, il faut entreprendre une action simple pour y faire appel. Tout comme les pouvoirs magiques, ils peuvent être utilisés à volonté ou, au contraire, s'accompagner d'une limite d'utilisation. Par contre, eux ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité et il est impossible d'interrompre la créature quand elle y fait appel (elle n'a donc jamais besoin d'effectuer de tests de Concentration pour s'en servir). Elle utilise ses pouvoirs surnaturels avec un niveau de lanceur de sorts égal au nombre de ses dés de vie, à moins qu'il ne soit précisé dans sa description.

Si un jet de sauvegarde est autorisé, il est égal à  $10 + 1/2$  DV de la créature + son modificateur de caractéristique (généralement le Charisme).

**Présence terrifiante (Ext).** Grâce à ce pouvoir, les adversaires de la créature sont affectés par sa seule présence. L'effet se déclenche automatiquement quand la créature exécute une action susceptible d'impressionner (par exemple, quand elle attaque, charge ou rugit). Tous les adversaires à portée et voyant la créature peuvent être effrayés ou secoués.

Les actions déclenchant ce pouvoir sont indiquées dans la description de la créature. La portée de la présence terrifiante est généralement de 9 mètres et son effet dure souvent pendant 5d6 rounds.



À noter que ce pouvoir ne peut affecter que les adversaires ayant un nombre de niveaux ou de dés de vie inférieur à celui de la créature. Les cibles peuvent résister à l'aide d'un jet de Volonté dont le DD est égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature terrifiante + son modificateur de Charisme (le DD exact étant donné dans la description). Tout adversaire réussissant son jet de Volonté est immunisé contre la présence terrifiante de la créature pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur mental.

**Rayon (Mag ou Sur).** Tout rayon prend la forme d'une attaque de contact à distance (cf. *Choisir sa cible*, page 175 du *Manuel des Joueurs*). Il nécessite un jet d'attaque de contact à distance et ne tient aucun compte de l'armure, de l'armure naturelle ou du bouclier de la cible. Les rayons n'ont pas de facteur de portée. La description de la créature indique la portée maximale, les effets et le jet de sauvegarde applicable.

**Réduction des dégâts (Ext ou Sur).** Une créature pourvue de cette particularité ne tient aucun compte des attaques portées par la plupart des armes et attaques naturelles. Les blessures qui lui sont faites se referment instantanément, à moins que l'arme ne ricoche contre son cuir ou ses écailles (quoi qu'il en soit, l'adversaire sait que son attaque est restée sans effet). La créature est affectée normalement par les divers types d'énergie destructive (même d'origine non magique), les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Certains types d'armes peuvent néanmoins lui infliger des dégâts normaux (cf. ci-dessous).

Le pouvoir mentionne le nombre de points de dégâts ignorés (qui est le plus souvent compris entre 5 et 15 points) et le type d'arme annulant cet effet. Par exemple, le profil du loup-garou indique « réduction des dégâts (10/argent) ». Cela signifie que chaque fois que le loup-garou est touché par une attaque, on ôte 10 points de dégâts au total qui lui est infligé (0 minimum). Par contre, les armes en argent l'affectent normalement.

Certains monstres sont vulnérables aux dégâts perforants, contondants ou tranchants. Par exemple, les crache-pestes ont une réduction des dégâts (10/tranchant). Lorsqu'on les frappe à l'aide d'une arme contondante ou perforante, les dégâts qui leur sont infligés sont réduits de 10 points. Par contre, les armes tranchantes leur infligent des dégâts normaux.

D'autres monstres sont vulnérables à certains matériaux, comme l'argent alchimique, l'adamantium ou le fer froid. Les attaques qui ne sont pas portées à l'aide du bon matériau voient leurs dégâts réduits, même si l'arme présente un bonus d'altération. Exemples : réduction des dégâts (5/adamantium) du troll de guerre, réduction des dégâts (5/fer froid) de la jeune toque rouge et réduction des dégâts (5/argent) de l'esquille homochromique.

Certains monstres sont vulnérables aux armes magiques. Toute arme dotée d'un bonus d'altération de +1 au moins aux jets d'attaque et de dégâts passe outre leur réduction des dégâts. Les armes naturelles de ces monstres sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires. Par exemple, le ssvaklor possède une réduction des dégâts (10/magie) et frappe comme s'il brandissait une arme magique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Certains monstres sont vulnérables aux armes d'alignement bon, chaotique, loyal ou mauvais. Quand un prêtre lance *arme alignée*, les armes affectées gagnent une ou plusieurs de ces propriétés, sachant que certaines armes magiques les possèdent déjà. Par exemple, nombre de démons tanar'ris et de diables baatezus ont une réduction des dégâts (10/Bien), alors que le golem prismatique a une réduction des dégâts (10/Mal). Une créature dotée d'un sous-type d'alignement (Bien, Chaos, Loi

ou Mal) peut vaincre ce type de dégâts à l'aide de ses armes naturelles ou manufacturées, comme si elle disposait de l'alignement (ou des alignements) correspondant au sous-type de la créature. Par exemple, un archer démoniaque est doté des sous-types Chaos et Mal. Il peut donc venir à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes naturelles et manufacturées étaient d'alignement chaotique mauvais.

Lorsqu'une réduction des dégâts présente un tiret (–) après la barre oblique, cela signifie qu'aucune arme ne peut venir à bout de celle-ci.

Quelques créatures peuvent être blessées par plusieurs types d'armes. Par exemple, le mange-moelle a une réduction des dégâts (5/argent ou Bien). Les deux types d'armes (argent ou Bien) passent donc outre sa réduction des dégâts.

Enfin, dans le cas d'une poignée de créatures, il faut employer une combinaison de différents types d'attaques pour passer outre la réduction des dégâts. Par exemple, le démon sanglotain a une réduction des dégâts (10/Bien et fer froid), ce qui signifie que l'arme de son adversaire doit avoir été forgée en fer froid et être d'alignement bon pour passer outre sa réduction des dégâts. La golem ombracier a une réduction des dégâts (10/adamantium et magie). Cela veut dire que seules les armes en adamantium dotées d'un bonus d'altération de +1 au moins lui infligent des dégâts normaux. Une arme qui entre dans une seule de deux catégories n'est donc d'aucune utilité pour vaincre sa réduction des dégâts. Ainsi, une épée magique ou une masse ordinaire ne valent pas mieux l'une que l'autre face à une liche.

**Regard (Sur).** Cette attaque spéciale a lieu quand le regard de l'adversaire croise celui de la créature. Son effet peut être extrêmement varié : pétrification, mort, charme, etc. Sa portée est généralement de 9 mètres, mais il existe quelques exceptions.

Le type de jet de sauvegarde est variable, mais il s'agit le plus souvent d'un jet de Vigueur ou de Volonté. Le DD est égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact étant donné dans la description). En cas de succès, la cible n'est pas affectée. Les attaques de regard sont indiquées de façon abrégée dans la description du monstre.

Tous les adversaires situés à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde à chaque round, au début de leur tour de jeu. Ils ne sont vulnérables que s'ils regardent la créature directement, et il existe deux moyens de se protéger, du moins en partie, contre ce type d'attaque :

**Détourner les yeux.** L'adversaire prend bien garde de ne pas regarder le visage de la créature (il se base sur son ombre, fixe ses pieds, l'observe dans une surface réfléchissante, etc.). Chaque round, il n'a que 50 % de chances de croiser accidentellement le regard de la créature. Dans le cas contraire, il n'a pas besoin de jouer de jet de sauvegarde. Cependant, la créature bénéficie d'un camouflage contre un adversaire qui détourne les yeux.

**Se bander les yeux.** L'adversaire ne voit pas du tout la créature (il peut également obtenir ce résultat en lui tournant le dos ou en fermant les yeux). Il n'a pas besoin de jouer le moindre jet de sauvegarde, mais en contrepartie, on considère que la créature bénéficie d'un camouflage total contre lui.

La créature peut également utiliser son regard volontairement, dans le cadre d'une action d'attaque. Dans ce cas, elle choisit un adversaire (et un seul) au cours du round. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde, sauf si elle utilise l'un des deux moyens indiqués plus haut. Un adversaire peut donc être obligé d'effectuer deux jets de sauvegarde contre le regard au cours d'un même round : une fois quand c'est à lui de jouer, et une autre quand la créature le prend pour cible.



Les attaques de type regard affectent normalement les adversaires éthérés. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont immunisées contre leur propre regard et celui des autres représentants de leur espèce. Cette attaque peut affecter les alliés de la créature. Par contre, on considère qu'ils détournent les yeux. Ils ont donc 50 % de chances de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde contre le regard chaque round. La créature peut également être pourvue d'un voile, ce qui a pour effet d'annuler son pouvoir.

**Régénération (Ext).** Les créatures qui possèdent ce pouvoir sont extrêmement dures à tuer. En effet, les dégâts qui leur sont infligés sont automatiquement traités comme des dégâts non-létaux et elles récupèrent ce type de points de vie à un rythme fixe par round, indiqué dans la description. Par exemple, les nuées de fleurépouvantes ont une régénération (5). Certaines formes d'attaque, généralement le feu et l'acide, infligent des dégâts létaux à la créature, qui ne récupère pas les points de vie correspondants. La description de chaque monstre détaille les limites de sa régénération.

Si une créature capable de se régénérer sombre dans l'inconscience suite à une accumulation de points de dégâts non-létaux, il est possible de lui porter un coup de grâce (cf. page 153 du *Manuel des Joueurs*), mais celui-ci doit être donné à l'aide d'une arme infligeant des dégâts létaux à la créature.

Les attaques n'infligeant pas de points de dégâts (c'est le cas de la plupart des poisons) ne tiennent aucun compte de la régénération. Ce pouvoir ne permet pas non plus de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie.

Une créature capable de se régénérer peut ressouder un membre tranché, et un organe détruit ou tranché repousse de lui-même. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque monstre. Les membres tranchés et non ressoudés à la blessure se décomposent normalement.

Pour posséder ce pouvoir, la créature doit être dotée d'une valeur de Constitution.

**Reptilien (sous-type).** Ces créatures recouvertes d'écailles sont généralement à sang froid. Ce sous-type sert uniquement à décrire un ensemble de races humanoïdes. Il ne concerne donc pas les animaux et monstres qui sont de véritables reptiles.

**Résistance à la magie (Ext).** La créature peut échapper aux sorts et pouvoirs magiques cherchant à l'affecter directement. Pour déterminer si un sort ou un pouvoir magique fonctionne contre la créature, celui qui l'utilise doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie de la créature, cette dernière est affectée normalement (à noter qu'elle a tout de même droit à un jet de sauvegarde si l'effet magique en autorise un).

**Résistance aux énergies destructives (Ext).** Chaque round, la créature peut ignorer un certain nombre de points de dégâts occasionnés par le type d'énergie destructive auquel elle résiste (généralement acide, électricité, feu ou froid). Le type d'énergie et le nombre de points de dégâts sont systématiquement indiqués. Par exemple, les ensorcelames bénéficient d'une résistance au feu (5), ce qui signifie qu'ils ne tiennent aucun compte des 5 premiers points de dégâts infligés par le feu à chaque fois qu'ils en subissent.

**Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext).** La créature (qui est généralement un mort-vivant) est moins affectée par

les prêtres et les paladins (cf. *Renvoi ou intimidation des morts-vivants*, page 159 du *Manuel des Joueurs*). Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de renvoyer la créature, mais aussi de l'intimider, de la contrôler ou d'augmenter son moral, le bonus indiqué vient s'ajouter au nombre de dés de vie de la créature. Par exemple, les hurlemorts ont 18 DV et bénéficient d'une résistance au renvoi des morts-vivants de +4. Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de les affecter, ils sont considérés comme des monstres à 22 DV, même s'ils restent par ailleurs des créatures à 18 DV.

**Sorts.** Certaines créatures peuvent utiliser des sorts profanes ou divins, au même titre que les classes de lanceurs de sorts. À l'exception de ce qui suit, elles sont soumises aux mêmes règles que les personnages pour ce qui est des sorts et peuvent activer les objets magiques correspondants.

Une créature dépourvue de mains ou de bras peut s'acquitter des composantes gestuelles d'un sort en se contorsionnant, mais elle a besoin des composantes matérielles requises. Elle lance le sort en touchant les composantes (sauf si elles sont en possession d'une autre créature) ou en les portant. Parfois, de telles créatures ont recours au don Dispense de composantes matérielles pour ne pas trop s'encombrer.

Sauf indication contraire, ces créatures ne sont pas membres de la classe à laquelle correspondent leurs sorts. Elles ne gagnent donc pas les avantages qui vont avec. Par exemple, une créature lançant des sorts profanes comme un ensorceleur ne peut pas appeler de familier. De même, une autre utilisant des sorts de prêtre doit les préparer comme n'importe quel prêtre et reçoit des sorts de domaines si sa description le précise. Par contre, elle ne bénéficie des pouvoirs accordés par ceux-ci que si elle dispose d'au moins un niveau de prêtre.

**Souffle (Sur).** Cette attaque inflige généralement des dégâts et a de fortes chances d'être basée sur un type d'énergie destructive (comme le feu). Les cibles ont droit à un jet de Réflexes (pour 1/2 dégâts) dont le DD est égal à 10 + 1/2 DV raciaux de l'assaillant + son modificateur de Constitution (le DD exact étant donné dans la description de chaque monstre doté de cette attaque). Sauf indication contraire, toute créature est immunisée contre son propre souffle. Certains souffles autorisent un jet de Vigueur ou de Volonté plutôt qu'un jet de Réflexes.

**Taille.** Il existe neuf catégories de taille qui sont (dans l'ordre croissant) : infime (I), minuscule (Min), très petite (TP), petite (P), moyenne (M), grande (G), très grande (TG), gigantesque (Gig) et Colossale (C). La taille d'une créature lui confère un modificateur à la CA et au bonus d'attaque, un modificateur aux tests de lutte et un autre aux tests de Discrétion. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la table page suivante.

**Tanar'ri (sous-type).** De nombreux démons appartiennent à la race des Extérieurs d'alignement mauvais connus sous le nom de tanar'ris.

**Traits.** Les tanar'ris ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Immunité contre l'électricité et le poison.
- Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).
- *Convocation* (Mag). Les tanar'ris peuvent se convoquer mutuellement (les chances de succès et le type de tanar'ri convoqué sont indiqués dans leur description).
- Télépathie.

**Télépathie (Sur).** Le monstre peut communiquer mentalement avec toute créature douée de langage située dans un



## TAILLE DES CRÉATURES

Taille	Modificateur à l'attaque/CA	Modificateur de lutte	Modificateur de Discrétion	Dimensions*	Poids**	Espace (en cases)	Allonge (hauteur) (en cases)	Allonge (longueur) (en cases)
Infime	+8	-16	+16	15 cm ou moins	60 g ou moins	15 cm (1/100)	0 m (0)	—
Minuscule	+4	-12	+12	15 cm à 30 cm	60 g à 500 g	30 cm (1/25)	0 m (0)	—
Très petite	+2	-8	+8	30 cm à 60 cm	500 g à 4 kg	75 cm (1/4)	0 m (0)	—
Petite	+1	-4	+4	60 cm à 1,20 m	4 kg à 30 kg	1,50 m (1)	1,50 m (1)	—
Moyenne	+0	+0	+0	1,20 m à 2,50 m	30 kg à 250 kg	1,50 m (1)	1,50 m (1)	1,50 m (1)
Grande	-1	+4	-4	2,50 m à 5 m	250 kg à 2 t	3 m (2 × 2)	3 m (2)	1,50 m (1)
Très grande	-2	+8	-8	5 m à 10 m	2 t à 16 t	4,50 m (3 × 3)	4,50 m (3)	3 m (2)
Gigantesque	-4	+12	-12	10 m à 20 m	16 t à 125 t	6 m (4 × 4)	6 m (4)	4,50 m (3)
Colossale	-8	+16	-16	Plus de 20 m	Plus de 125 t	9 m (6 × 6+)	9 m (6+)	6 m+ (4+)

\* Hauteur pour une créature bipède, longueur (queue exceptée) pour un quadrupède.

\*\* Si le corps du monstre présente à peu près la même densité que celui d'un animal. Une créature en pierre pèsera bien plus, une autre de nature gazeuse nettement moins.

rayon donné (généralement de 30 mètres, mais précisé dans la description). Il est possible de s'adresser ainsi à plusieurs créatures à la fois et d'entretenir une véritable conversation télépathique. Cependant, c'est aussi difficile que d'écouter et de parler avec plusieurs personnes à la fois.

**Terre (sous-type).** Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de la Terre. Les créatures de la Terre disposent toujours d'une vitesse de creusement et la plupart sont capables de creuser au travers de la roche.

**Terreur (Mag ou Sur).** Les attaques de type terreur peuvent avoir plusieurs effets.

**Aura de terreur (Sur).** On utilise ce pouvoir au prix d'une action libre. L'aura peut paralyser la cible d'effroi (c'est le cas de celle qui entoure la momie), mais elle peut aussi fonctionner comme le sort *terreur* (par exemple, l'aura de la liche). D'autres effets sont également possibles. L'aura de terreur est un effet de zone. La description de chacune précise la taille et le type de cette zone.

**Cônes (Mag) et rayons (Sur) de terreur.** Ils fonctionnent généralement comme le sort *terreur*.

Si l'effet de terreur autorise un jet de sauvegarde, celui-ci est un jet de Volonté assorti d'un DD égal à  $10 + \frac{1}{2} \text{ DV raciaux}$  de la créature effrayante + son modificateur de Charisme (le DD exact est mentionné dans la description). Toutes ces attaques sont des effets mentaux de terreur.

**Trésor.** Cette ligne liste les possessions de la créature. Elle fait référence aux Tables 3-2 à 3-6 du *Guide du Maître* (pages 52-56). Dans la plupart des cas, les créatures conservent leur trésor dans leur antre et n'ont presque rien sur elles quand elles se déplacent. Les monstres intelligents qui possèdent des objets utiles (comme les objets magiques) ont tendance à les emporter partout, sauf pour ce qui est des objets trop lourds ou trop volumineux.

Les trésors se décomposent en trois catégories : pièces, biens précieux et objets magiques. Les monstres peuvent posséder des trésors issus de chacune.

**Normal.** Jetez trois fois 1d100 et consultez la Table 3-5, au niveau correspondant au FP de la créature (si elles sont plusieurs, prenez en compte le ND de la rencontre plutôt que le FP des monstres). Le premier jet de dés concerne les pièces, le deuxième les biens précieux et le troisième les objets magiques.

Certaines créatures possèdent un trésor supérieur à la normale. Quand c'est le cas, l'information est signalée sous forme d'un multiplicateur entre parenthèses. Dans ce cas, jetez 1d100 deux, trois ou quatre fois par catégorie.

**Aucun.** Le monstre ne possède aucun trésor.

**Autre que normal.** Le comportement ou les habitudes de certaines créatures influent sur la nature des trésors qu'elles possèdent. Ces monstres utilisent les tables normales, mais avec quelques ajustements :

**Pièces exprimées sous forme de fraction.** Jetez 1d100 sur la colonne réservée aux pièces, puis divisez le résultat obtenu comme indiqué.

**Pourcentage de biens précieux ou d'objets magiques.** La créature ne possède pas toujours des biens précieux ou des objets. Avant de les déterminer, jetez 1d100 et consultez le pourcentage mentionné. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur indiquée, déterminez normalement le type de trésor concerné. Sinon, la créature ne possède pas de trésor de ce type (à noter que, même en cas de succès, le jet effectué sur la table peut très bien ne donner aucun trésor).

**Biens précieux ou objets magiques doublés.** Jetez deux fois 1d100 sur la colonne correspondante.

**Notes.** Il arrive qu'une note limite le type de trésor amassé par une créature donnée.

Quand une note indique « pas de », la créature ne s'intéresse pas à ce type de trésor ou est incapable de le conserver. Cette note peut également limiter le type d'objets ou de biens précieux possédés par la créature. Si c'est le cas, et si les dés vous indiquent un trésor interdit, considérez que le monstre ne possède rien (par exemple, si la créature ne peut pas avoir d'objets inflammables et si vous lui tirez un parchemin, celui-ci a été brûlé ou le monstre a décidé de ne pas le prendre quand il l'a découvert ; quoi qu'il en soit, il ne possède rien à la place).

À l'inverse, quand un type de trésor s'accompagne de la mention « uniquement », cela signifie que la créature fait tout son possible pour amasser ce genre de trésor. Par exemple, si les biens précieux possédés par la créature se limitent à « gemmes uniquement », jetez 1d100 normalement sur la colonne des biens précieux. Si vous obtenez des objets d'art, transformez-les en gemmes.

Il est parfois nécessaire de rejouer les dés jusqu'à ce qu'un trésor possible apparaisse. Par exemple, si les objets de la créature doivent être non inflammables et que le premier objet que vous obtenez est inflammable, rejouez-le jusqu'à ce que vous obteniez un trésor compatible. Si la catégorie d'objets que vous avez obtenue ne correspond pas (ce qui serait le cas des parchemins dans l'exemple précédent), revenez en arrière et déterminez une nouvelle catégorie qui pourra vous donner un objet compatible avec les restrictions indiquées.

**Vase (type).** Une vase est une créature amorphe ou mutable, généralement dénuée d'intelligence.

**Attributs.** Les vases ont les attributs suivants :



- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 de leurs dés de vie (comme un prêtre).
- Pas de jets de sauvegarde favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, du moins si la vase possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

**Traits.** Les vases ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dénuées d'intelligence. Pas de valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Aveugles (mais dotées de la particularité vision aveugle). Immunité contre les attaques de regard, les effets visuels, les illusions et autres formes d'attaque s'appuyant sur la vue.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement.
- Certaines vases ont le pouvoir d'infliger des dégâts d'acide aux objets. Dans ce cas, le montant des dégâts s'élève à 10 + 1/2 DV de la vase + son modificateur de Constitution par round entier de contact.
- Immunité contre les coups critiques et la prise en tenaille.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Ne sont pas formées au port des armures.
- Les vases mangent et respirent, mais elles ne dorment pas.

**Vermine (type).** Cette catégorie comprend les insectes, les arachnides, les vers et autres créatures invertébrées.

**Attributs.** Les vermines ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 de leurs dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.
- Nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, du moins si la vermine possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

**Traits.** Les vermines ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dénuées d'intelligence. Pas de valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Ne sont pas formées au port des armures.
- Les vermines mangent, dorment et respirent.

**Vision aveugle (Ext).** Ce pouvoir est semblable à perception aveugle, mais il est beaucoup plus précis. À l'aide de sens autres que la vue (ouïe, odorat, sonar, sensibilité aux vibrations, etc.), la créature se déplace et combat aussi bien que si elle voyait normalement. L'invisibilité, l'obscurité et la plupart des types de camouflage ne la gênent en rien, mais elle doit disposer d'une ligne d'effet avec l'objet ou la créature qu'elle souhaite voir. La portée de ce pouvoir est indiquée dans la description. En règle générale, la créature n'a pas besoin d'effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les individus se trouvant à portée de son pouvoir de vision aveugle. Sauf indication contraire, le pouvoir fonctionne en permanence et la créature n'a donc pas besoin de faire quoi que ce soit pour s'en servir. Cependant, certaines formes de vision aveugle doivent être déclenchées au prix d'une action libre. Dans ce cas, ce détail apparaît dans la description de la créature. Si cette dernière doit déclencher le pouvoir, elle n'en gagne le bénéfice qu'à son tour de jeu.

**Vision dans le noir (Ext).** Une créature pourvue de cette particularité voit dans le noir complet, jusqu'à une distance précisée dans sa description. Elle voit juste en noir et blanc mais sa perception n'en souffre pas pour autant. Enfin, elle peut agir normalement dans l'obscurité la plus totale.

**Vision nocturne (Ext).** Les créatures dotées de ce pouvoir voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, elles distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

**Vivant.** Toute créature dotée d'une valeur de Constitution est une créature vivante. Cela ne concerne donc pas les créatures artificielles et les morts-vivants.

**Vulnérabilité à une énergie destructive.** Des créatures sont vulnérables à certains types d'énergie destructive (généralement le feu ou le froid). Le monstre concerné subit 50 % de dégâts en plus, qu'il ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'il le réussisse ou non.

**Yugoloth (sous-type).** Comptant certainement parmi les créatures les plus égoïstes et cupides des plans extérieurs, les yugoloths règnent en maîtres absolus sur les Extérieurs maléfiques de la Géhenne.

**Traits.** Les yugoloths ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Immunité contre l'acide et le poison.
- Résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10).
- Télépathie.



# MONSTRES CLASSÉS PAR FACTEUR DE PUISSANCE

Changelin	1/2
Éclaireur forgerier	1/2
Féral	1/2
Forestin (gobelin)	1/2
Forgerier	1/2
Kenku	1/2

Aigrefin-cracheur (dinosaur)	1
Barbare forestin (gobelin)	1
Chapardeur kenku	1
Homme-lézard du crépuscule venimeux	1
Larve de déchiqueteur spirituel	1
Pétale	1

Élémentaire orageux, taille P	2
Esquille homochromique	2
Flind (gnoll)	2
Homme-bouc	2
Lumi	2
Nyctère	2
Pédoncule étrangleur	2
Sommeil affaiblissant (sort-vivant)	2
Toque rouge, jeune	2
Torve aspirituel	2
Trancheur-de-chairs (dinosaur)	2
Vasuthant	2

Armande	3
Dracotaure	3
Espion changelin	3
Gardien topiaire, sanglier	3
Homme-lézard des écailles noires	3
Molosse runique	3
Phœra	3

Araignée-harpon	4
Boiseux	4
Élémentaire orageux, taille M	4
Ensorcelame	4
Épineux	4
Guerrier déchiqueteur	4
Homme-lézard, rôdeur du crépuscule venimeux	4
Lézard carnivore sylvanesque	4
Lhosh	4
Troll des forêts	4
Vase convocatrice	4

Avaleresse	5
Canoloth (yugoloth)	5
Chargeur forgerier	5
Drake embusqué	5
Escarbot du glas mineur	5
Griffecendre	5
Harssaf	5
Hurlleur sauvage	5
Nuée éphémère	5
Nuée de patteux des marais	5
Ogre brise-crâne	5
Quarafon	5
Rejkar	5
Vase floconneuse	5
Visilueur	5

Chélicéra	6
Cracheur-de-sang (dinosaur)	6
Élémentaire orageux, taille G	6

Esquille homochromique malicieuse	6
Feu scintillant (sort-vivant)	6
Glaistig	6
Kraal	6
Mange-moelle	6
Mezzoloth (yugoloth)	6
Nuée de croches-dents	6
Nuée de fleurépouvantes	6
Phénixien	6
Putréfiant	6
Tigre de mer	6
Zézirh	6

Archer démoniaque (démon)	7
Capitaine ensorcelame	7
Chante-pierre	7
Défenseur de la caverne nyctère	7
Échauffouronce mineure	7
Enrageur dracotaure	7
Etin thaumatomorphosé	7
Gardien armande	7
Gardien topiaire, lion	7
Golem ténébreux	7
Golem de toiles	7
Molosse ursin	7
Nécrophage de poussière	7
Séryuline	7
Susurrus	7
Toque rouge vénérable	7
Troll de cristal	7
Vase incendiaire	7

Croisé lumi	8
Élémentaire orageux, taille TG	8
Maîtresse glaistig	8
Momie de sel	8
Noyeux	8
Nuée d'étincelins	8
Otyugh sangsue	8
Sergent ogre brise-crâne	8
Tempête acérée	8
Triloch	8
Troll des cavernes	8
Zenthal	8

Araignée-harpon vénérable	9
Brume glacée (sort-vivant)	9
Drake enragé	9
Enlaceur prismatique	9
Gulgar	9
Mastodonte	9
Ours cuirassé	9
Vase profane	9

Crache-pestes	10
Élémentaire orageux, noble	10
Escarbot du glas	10
Géant des sables	10
Nycaloth (yugoloth)	10
Séryuline suprême	10
Ssvaklor	10
Terreur hurlante, 5 têtes	10
Troll des montagnes	10
Tyran quarafon	10

Anguille draconique	11
Druide sylvanesque	11

Golem alchimique	11
Golem de boue	11
Golem ombracier	11
Macabrin	11
Molliphant	11
Peaussier	11
Rakshasa, naztharune	11

Collecteur cadavéreux	12
Élémentaire orageux, seigneur	12
Éviscérateur brise-pierres	12
Fléau protéen	12
Nécrothane (putréfiant)	12
Nuée de larves de couvain	12
Traqueur astral	12
Troll de guerre	12
Wrille noire	12

Blasphème-vivant (sort-vivant)	13
Drake enragé sanguinaire	13
Gardien topiaire, tricératops	13
Golem de cordes	13
Justicier planaire	13
Molosse charogneux	13
Nuée cendrée	13
Terreur hurlante, 10 têtes	13
Ultraloth (yugoloth)	13
Vase incendiaire infernale	13

Crabe de siège	14
Golem ombracier suprême	14
Jonglame	14
Nécronaute	14
Œillard	14

Béhémoth brise-pierres	15
Champion géant des sables	15

Échauffouronce	15
Géant de l'effroi	15
Grisgol	15
Hurlmort	15
Omnimentaire	15
Rakshasa, ak'chazar	15

Arcaniste protéen	16
Couvain	16
Géant de la mort	16
Molliphant, destrier démoniaque d'élite	16
Titan d'armes (dinosaur)	16

Broussailles écrasantes	17
Collecteur cadavéreux suprême	17
Commandant nycaloth (yugoloth)	17
Sanglotain, démon	17
Seigneur vermineoïde	17
Vasuthant horrifiant	17

Crabe de siège suprême	18
Golem prismatique	18
Œillard ancien	18

Gériviarh	19
Hurlmort évolué	19

Confesseur géant de l'effroi	20
Ssvaklor suprême	20
Wrille noire vénérable	20

Aspirituel	+1
Sort-vivant (archétype)	Variable
Sylvanesque	+2
Thaumatomorphosé	+0, +1 ou +2

## MONSTRES DOTÉS D'UN NGE

Monstre	DV	AN	NGE
Archer démoniaque	10	8	18
Armande	5	3	8
Boiseux	8	3	11
Canoloth (yugoloth)	6	5	11
Changelin	1	0	1*
Chargeur forgerier	4	4	8
Dracotaure	3	5	8
Éclaireur forgerier	1	0	1*
Ensorcelame	9	3	12
Épineux	6	2	8 <sup>c</sup>
Esquille homochromique	2	4	6
Féral	1	0	1*
Flind (gnoll)	2	2	4
Forestin (gobelin)	1	1	2*
Forgerier	1	0	1*
Géant des sables	15	4	19
Glaistig	6	4	10
Gulgar	10	5	15
Harssaf	6	4	10
Homme-bouc	3	1	4
Homme-lézard du crépuscule venimeux	1	1	2*
Homme-lézard des écailles noires	4	3	7
Kenku	1	0	1*
Lhosh	8	3	11
Lumi	2	2	4

Monstre	DV	AN	NGE
Macabrin	12	3	15
Mezzoloth (yugoloth)	10	5	15
Molosse ursin	10	4	14 <sup>c</sup>
Momie de sel	12	6	18
Nycaloth (yugoloth)	14	5	19
Nyctère	3	2	5
Ogre brise-crâne	8	3	11
Pétale	1	2	3 <sup>c</sup>
Phénixien	7	5	12
Quarafon	9	5	14
Rakshasa, ak'chazar	17	5	22
Rakshasa, naztharune	11	5	16
Rejkar	5	6	11
Séryuline	10	4	14 <sup>c</sup>
Toque rouge	4	4	8
Traqueur astral	12	6	18
Troll des cavernes	9	6	15
Troll de cristal	10	5	15
Troll des forêts	5	5	10
Troll de guerre	12	6	18
Troll des montagnes	15	5	20
Ultraloth (yugoloth)	18	5	23

\* Cette race ne présente pas de dés de vie raciaux. Le NGE indiqué part donc du principe que la créature possède un niveau de classe.

<sup>c</sup> Compagnon d'armes uniquement.



## DES MONSTRES, DES MONSTRES ET ENCORE DES MONSTRES

Cet ouvrage propose une foule de créatures, de l'anguille draconique au zézyrh. Ménagerie de curiosités, de bêtes et autres créatures féroces, les monstres présentés au fil de ces pages sont prêts à affronter les personnages de votre campagne ou à devenir leurs alliés...

Ce supplément destiné au jeu D&D offre un large éventail de nouvelles créatures illustrées, comme le griffecendre, le géant de l'effroi et le golem de toiles. Il inclut également les versions évoluées de certains monstres et des sections tactiques visant à aider le MD à interpréter les créatures les plus complexes. Enfin, de nombreuses descriptions précisent les régions d'Éberron et des Royaumes Oubliés où sont susceptibles d'apparaître ces monstres.



[www.asmodée.com](http://www.asmodée.com)

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.

Les joueurs, en revanche, n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*.

Spell  
Books



20  
system



Référence : DF179210000

ISBN : 2-84785-054-6

Prix : 36 €